零售价 12元
邮发代号：52-190
每月5日发行
2012 3月 Vol.173
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

游戏十八行 随时的超级赛亚人

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



你们愿意
花￥12.00
用720小时
阅读一本杂志吗？



杂志，忍够了！

因为明白你们用20兆光纤上网，所以没必要去购买杂志

因为明白你们用手机微博转发，所以没时间来阅览杂志

因为明白你们分分钟都很忙，所以我们唯以“马桶刊物”自居

因为了解纸张价格的飙升，我们很可能到了最危险的时候

请尊重平面媒体，因为它是人类信息发展的起源

强烈要求 再光顾一次书报亭，为那个读书的时代呐喊。
或许你们就会发现什么叫做沉淀

电脑乐园游戏攻略 2012

撸（第七章）《如果宅》作者有时右逝最新连载力作

3月号 总第173期


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
魔兽世界
卡牌英雄传
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
150页详细英雄故事
卡牌英雄传
卡牌英雄传
52位魔兽传奇英雄人物尽收其中
让你领略发生在游戏之外的经典故事
这是魔兽世界的历史背景 这是游戏玩家们的最爱
这是收藏家的瑰宝
零售价48元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界–卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
电脑游戏攻略
荣誉出品



建议零售价 19.8元

超大艾泽拉斯世界地图
690mm × 1090mm

游戏攻略光盘一张
电子版刊物

魔兽玩家必须收藏！！全国书报亭火爆热销中！！

shop33860899.taobao.com

或登录淘宝网 电攻 搜索

邮局汇款： 去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界 地图攻略册》，注：为了保证送达，邮购将采用快递送货，请附加快递费10元。

汇款地址： 上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部

邮政编码： 200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64856122-288

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1.本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2.稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3.本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

目录 CONTENS

【专题企划】
003 游戏十八行，随时的超级赛亚人
010 游戏新闻

【微专栏】
016 写作之路第三期
020 撸 第七章
023 四格漫画

【英雄联盟专区】
024 机械先驱维克多
——3核驱动的机械大师！
028 一个TANK的自我修养

【暗黑专区】
030 等到世界末日

【强打攻略专区】
034 《闪克2》BOSS攻略指引
038 百战天虫·终极伤害
——二十六种常见武器解析

【攻略全指引】
040 PK大革命《功夫英雄》
打造国术竞技网游
042 《天龙八部3》神器龙纹养成之路
044 《鹿鼎记》新版里那些不容忽视的“小角色”
048 《神魔大陆》暮光之城魔宠养成计划
050 《完美国际》飞行家族经典成员展示
052 《猎刃》公测终极大曝光

【占星屋】
064 情人节特辑
——十二星座爱情观大揭秘

【看Ni妹】
077 千语 需千寻
——18岁香港嫩模 吴千语

【其他栏目】
054 电攻宝盒
060 卡牌桌游
068 后勤组
071 玩家交流
077 E网情深
079 回函卡









游戏十八行 随时的超级赛亚人



策划主笔：我已经出离愤怒的章老湿
特约嘉宾：大笨熊、肥龙、火狼、人皇sky、老姚、有时右逝、海涛、青行灯、羽翼、田品吕口
版面设计：咖啡







我们愿意倾注毕生的时间去沉淀一篇文章来献给所有的读者，你们敢吗？

平面媒体，忍够了！

人类用20兆的光纤上网，无休止转载，却没有功夫看完一页杂志
人类用微博疯狂的记录，潮水般泛滥，却没有时间构思一篇文章
就在我们有滋有味的咀嚼这些二手文化时
这个苟延残喘的行业可能已经持续不了多久
为了躲避网络的骚扰，我们唯有以“著名马桶刊物”来自我标榜
因为纸张价格的飙升，我们很可能直接倒在经济的压力之下
或许……明天，我们就将说再见

强烈要求，至尊宝借我一个月光宝盒，回到那些年，我们一起蹲点的书报亭，去祭奠那个读书的年代。

章老湿在无数封来信中看到诸如

“你们真开心，能一边玩游戏一边赚钱”

“每次爸妈批评我玩游戏时，我都把小编的事迹拿出来反驳”

“我也想把自己的兴趣爱好变成一种职业”

……

每每读到这些章老湿心里都会很痛苦，痛苦的不是我们正在经历着痛苦，而是围城外的朋友不知道我们的痛苦，还一直幻想着我们开心得像朵花似的——五彩缤纷、姹紫嫣红，可你们又是否知道那盛开的可是朵菊花，就像歌里唱的：

“菊花残，满地伤，你的笑容已泛黄，花已向晚，飘落了灿烂，凋谢的世道上命运不堪。”

那种屁股向后平沙落雁的痛苦你们不懂，我们自己知道。鲁迅说过“不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡”，游戏人愤怒的情绪是如此的高涨，已经积攒到了爆发的边缘。为了自己和身边人的安全，章老湿决定选这个比较文明的方式爆发。

职能：杂志社打杂兼救火队员

你愿意
手下不是被网易挖走就是跳槽去腾讯吗？
你愿意
每月付出很多心血却得不到应有的认可吗？

忍无可忍
职业：BOSS
申诉者：电攻总编大熊

申诉内容：

因为网络发达，大家都转载，所以我们精心编写一篇稿件，网上立马共享了

因为印刷需要成本，物流需要成本，退货需要成本，所以我们不能免费让更多人阅读

因为厂商做广告都要看到效果，所以我们不能让广告商立马明白我们读者的价值

因为印刷品无法随意更改删除，所以我们要承受更严格的审核制度，不能畅所欲言

职业病：
看到一本杂志总是要翻翻广告多少，想想读者定位，估算下杂志印刷成本

强烈要求

平面媒体电子发行快快普及，
你不用再等待漫长的制作印刷周期，
不用再刮风下雨的去跑书报亭，
不用再既不环保又花钱的购买印刷版，
安坐家中一切尽在掌握

职能：内容策划，谈广告、周旋广告厂商

你愿意
被人这样吐槽吗？
少壮不努力，
老大当编辑？

含辛忍苦
职业：著名媒体人
申诉人：07073总编
火狼

游戏媒体人，忍够了！

因为你是手握广告费的厂商，所以可以对我们飞扬跋扈

因为你是手握投放权的领导，所以可以令我们忍气吞声

因为你是手握生杀令的机构，所以可以视我们形如草芥。

因为你是手握和谐状的部门，所以可以让我们胆战心惊。

强烈要求

编辑部为游戏编辑配备足够的护膝！！！

工作职能：全方位多角度高标准满足各种web设计需求
设计师综合症：加班 易怒

web设计师，忍够了！

因为明白产品上线时间紧，所以容忍你们提前24小时告知要做完一套完整的网站页面！

因为明白视觉效果对游戏带来的提升，所以容忍傻逼运营的2逼建议反复修改甚至微调1像素！

因为明白开发部门工作繁杂，所以自己满世界偷素材以至于收到法务无数次的更改函！

因为明白你们不专业，所以自己全身心投入工作无怨无悔，可尼玛为毛每个Web设计师背后都有一群指点江山的神？

搞设计的人，会在阳光下，站成一棵树……
原谅我就是这样的设计师，请别爱上搞设计的人……
每个搞设计的上辈子都是折翼的天使……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

职能：文章撰写、投稿编排、专题策划

文编综合症：

不由自主地到处发现错别字，习惯性地拿出红笔一个一个圈出来

工作流程：

1、开会讨论写作主题
2、或找作者或自行解决
3、利用私人时间加班加点
4、配合美编排出优美版式

忍辱偷生

职业：愤青编辑
申诉人：电攻文编主管
章老湿_电攻sky

你愿意

身为一个读书人，
最后却成为厂商的玩物吗？

愤青编辑，忍够了！

因为一句“编辑纯混饭，是人都能干”，我们拿着廉价的底薪，
却还被一直抱怨洗头房的价格没有天上人间的姿色

因为迫于金钱的诱惑，时不时会写些五毛文，
写作过程中无数次的受到道德的谴责，有种良心被狗吃了的痛苦

因为广告的压力，只要有钱，再垃圾的游戏，
也会被要求“写出像鲁迅的风格”，
俨然一副“既要当婊子,还要立牌坊”的派头。

这三座大山压的编辑喘不过气，曾经一度出现边嚎啕大哭，
边通宵写稿的悲壮场面，
但这个世界上还是会有无数的热血猪头投入到这个行业当中。

我发誓：

儿子长大了要是说想当一个编辑，
我就立刻登报和他断绝父子关系

你愿意

捧着方便面挑着火腿肠吸溜着面条
一个人对着电脑加班写东西么？

文编综合症：

专家认证由于饮食、作息没有规律，又长期处于精神高度紧张的状态，
不仅会出现身体疲乏等症状，还可能导致一些精神问题。

因为无休止的专题策划、
栏目制作、文章约稿，
所以压力重重、忧郁成疾！

因为国内游戏市场没内涵、没深度、
没创意，所以我们没地位、
没前途只能熬成编辑工具！

忍苦耐劳

职业：文艺文编
申诉人：腾讯游戏频道
肥龙

文艺编辑，忍够了！

因为白天嘈杂、傍晚玩耍，
所以我们编辑每天只能深夜才有状态写稿！

因为考核压力，
我们只得疯狂低俗下流骗点击！

因为读者兴趣，
我们再怎么深度、再怎么内涵、
再怎么文化，都没法吸引你们的注意力！

因为互联网的发展，
大家都已经对阅读失去了兴趣，
所以我们的努力变得无趣！

算了！

那么多的因为和所以，都不能发泄我内心的积郁！

我热爱编辑！

即使没钱没前途我也要装逼地称自己为了理想在搞文艺！

你愿意
电脑每天都被指指点点吗？

电脑，忍够了！

因为你们没有女朋友，所以整天对着电脑
因为你们很少出门，所以整天对着电脑
因为你们长时间使用网络，你们整天对着电脑
因为你们喜欢，所以整天对着电脑

当你们在指指点点的时候，
考虑过电脑的感受吗？



职能：练习魔兽争霸，参加比赛，为国争光

职业病：

长期保持头颈部处于单一姿势位置，导致局部过度活动，损伤局部椎间盘、韧带等，引发颈椎病。

坚忍不拔

职业：电竞明星
申诉人：两届WCG世界魔兽冠军 sky

你愿意
每天花10几个小时玩同一款游戏吗？

有很多人或许一直都以为
电子竞技职业选手是个很有趣很好的工作
因为他可以一直打游戏，还可以拿到不菲的奖金。

我想这些人肯定不理解：
当你把兴趣真正的变成了
一个靠不断努力才能有机会
得到名气和奖金的事情时，
那会非常非常的累和辛苦。

有些时候看看别人花在
其他行业上的时间，
再看看你自己花在游戏上的时间，
或许这些时间足够你去做好其他的事情了。
而且天天练习，真的是很枯燥和无味。

一个电竞选手

首先忍受的就是家人和社会的不理解，
被大家当成“认为自己玩玩游戏就能赚钱”的傻叉，
其次还得赌上自己的青春和其他更加便捷的成功道路，
最后玩款游戏能把自己玩恶心了，这也是一件很痛苦的事情。

职能：自由职业，专职写作，到处骗稿费

职业病： 身体没病，有病的精神

工作流程： 不停的玩，不停的写，周而复始

忍辱含羞

职业：游戏作家
申诉人：《如果·宅》作者
有时右逝

你愿意
每天打字15个小时，最后却沦为枪手吗？

作家们，忍够了！

每当有人过来找你写一些游戏的介绍文章，你看那可悲的市场价！
千字20块钱您是侮辱我的文字，千字10块钱您是嫖娼我的人格！
还摆出一副很懂得运营的样子说什么“爱写不写写的人多了现在广告就是白菜价”。
每次写游戏测评的时候一定要加上“画面华丽动作流畅人物精美数值平衡”平衡你大爷啊平衡天天老子玩的号出门被人杀的跟狗一样！
而且你的这个游戏是战棋啊！战棋怎么就有动作流畅了！！鼠标流畅才比较现实啊！
这是测评啊亲不是软文你不能逼着我给你好评啊！！
我说过这个要贴近玩家而且真实他们才能玩啊你们懂不懂啊！！
我是一个作家，是一个游戏作家，我不是枪手啊！
枪手很抢手而作家只能饿死啊！

玩家想看的是

“游戏到底什么样”而不是“吹嘘拍马”！！
玩家不再是糊弄糊弄摆一个苍老师的照片就能招募的时代了好不好！引擎都已经是虚幻3了咱们不能再用90年代的思维去搞宣传了！让作家们好好写点玩家想看的东西吧！

你愿意
每30天
花2500元玩网络游戏吗？



RMB玩家，忍够了！

因为明白时间的宝贵，所以我们才会直接去商城买装备
因为明白外挂的可耻，所以我们宁可用金钱换游戏币
因为明白游戏的快乐，所以我们不愿天天沉迷升级打宝
因为了解只有用金钱来支持开发商，我们才能玩到更好的网游
进游戏请尊重RMB玩家，要不是我们游戏厂商早就完蛋了

强烈要求 无良游戏厂商降低虚拟道具消费
阻止蝗虫玩家和职业玩家入侵游戏

职能：版面设计、广告设计和图文排版

美工综合症：

每次看到高清大图都忍不住右键，包括走在路上看到巨幅海报；每次开启电脑都忍不住打开Photoshop，不管是不是要用。

吞声忍气

职业：美术
申诉人：电攻美编主管
咖啡

工作流程：

1、拿到文编拖稿的文字
2、把枪稿排出韩寒的味道
3、一次次的被无理厂商要求毫无美感的修改

你愿意

苦读10年美术，最后却沦为软件操作员吗？

美术设计们，忍够了！

因为当初以为这行可以赚大钱，所以选择了学习美术设计
因为毕业后发觉美术生早已泛滥成灾，所以起薪一降再降
因为文案把设计基调早已定好，所以“设计”这词已经离这行越来越远
因为习惯了有人在背后指指点点，所以我们沦为制图软件操作员
因为老板们的土鳖品味，所以美观变得不再重要
“但是我们完全按照‘你们’的‘设计’一步一步做出成品，‘你们’却一会要改这里，一会要改那里！碰到极端的还要推翻重做！”

强烈要求

各位老板们，尊重和信任你们的美术设计，给予他们自由发挥的空间——少一些干涉，让设计更有个性！

职能：聊天、泡帅哥

职业病：会神经大条；喜欢经常使用网络流行语

工作流程：

1、醒来上班下班
2、上公会语音频道
3、利用私人时间管理公会
4、配合公会管理处理一些公会琐事

你愿意

万人之上，还做着居委会大妈的活吗？

曾经我怀着美好的愿望，伟大的抱负，做起了公会。
可是做了才知道道路艰辛，举步维艰啊
谁说公会可以赚钱，可以一呼百应啊，纯属坑爹啊

于心何忍

职业：公会会长
申诉人：维纳斯公会会长
羽翼

好不容易搞几个激活码，全让骗码的散人拿跑了，没发激活码时叫你大爷，发完码子，拜拜了孙子。

公会的会长们，忍够了！

留下几个真心玩游戏的还说是骗子公会。
公会管理也不让你省心，来的时候信心满满
遇到困难、被人刺激了，就要杀爹骂娘，拍拍屁股走人
好不容易劝住一个，另一个又出问题了。
公会订出来的制度比TM政府机构的完善，会员都当浮云
公会会长就尼玛真心不容易啊

强烈要求

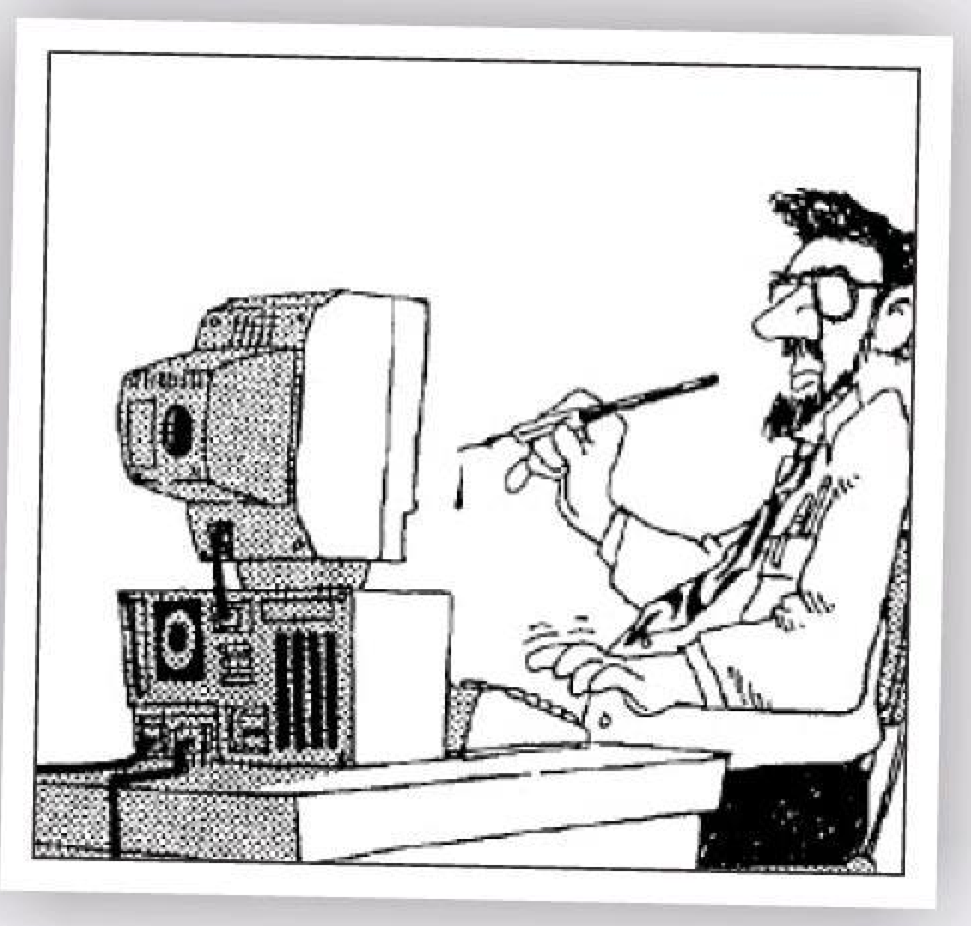
公会国企化，不管是制度还是福利……

你愿意

你愿意经常被人叫去修电脑么？

程序员，忍够了！

因为明白你们不懂计算机组成原理，所以容忍去帮你们修几次电脑
因为明白你们不懂操作系统，所以容忍去帮你们重装几次系统
因为明白你们不懂病毒原理，所以容忍去帮你们杀几次毒
可以容忍你们不去了解程序员，但绝不容忍尼玛去跟朋友说我们是修电脑的。你丫下次再跟人说我们是修电脑的，诅咒你全家都是程序员。



强烈要求 政府立法，阻止职员无休止地找程序员修电脑

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

职能：设计并展示各种cos服装

职业病：

没看到一部漫画或游戏，脑子里都会浮现自己cosplay的画面



COSER们，忍够了！

因为网上COS图片资源唾手可得，所以总有人以为你的脸是公共财产
因为明星照片用起来大家都认得，所以找没名的照片拿来用理所当然
因为从三国演义到机器人，找找总会有合适的，所以COS照特别好用
因为玩Cosplay的各有工作又没经纪公司，所以没空耗时间打官司
乱扣妖媚性感豪放，各类损人字眼的各类山寨网页游戏不说，
妇科医院、男科医院、按摩房、足疗店、印度神油……
这些地方做广告拿各种五颜六色头发的妖精图，不怕吓得真顾客不敢来吗？
——“用你照片是看得上你”
嘿，啥时候我们也去偷拍两张事主，然后拿来做公益广告素材怎么样！
反正他们觉得图片素材可以随手拿不要钱的，自然他们的脸也不要钱

**你经历过自己照片某天突然出现在某家毫无干系的乱七八糟广告上，
并且丫挺的别说给钱，连吱都没跟你吱一声这种事儿吗？**

强烈要求

**做广告图的不掏钱就自己去
自拍自攻自受自扮伪娘解决需求
别TM出来瞎糟蹋别人家大姑娘小媳妇**

职能：奔走于各大解说台

你愿意

**每次碰到好久不见的朋友别人
都要说“哎哟，你最近又胖了哦”吗？！**



胖子，忍够了！！

因为明白你们宁可饿着肚子也不敢吃美食，
所以被你们嘲笑的时候我们只会呵呵一笑继续吃。

因为明白你们人后痛苦人前需要自尊，
所以被你们嘲笑的时候我们只会捏捏肚子。

因为明白你们也许现在正饿得头晕眼花，所以下面用了肥大的字体：

请尊重胖子，要不是有胖子衬托，你们哪里来的自信！

解说综合症：

吃饭的时候坐着，工作的时候坐着，休息的时候坐着，打游戏的时候坐着，就这样坐成了一个胖子

强烈要求

**所有导演以后拍穿越到唐朝的戏
只请体重超过200斤的演员！**

你愿意

英雄联盟永远背负着山寨DOTA的恶名吗？

LOLER，忍够了！



因为羊刀有参与，所以某类优越党理所当然的认为抄袭原作
因为没有了反补，所以某类脑残党理所当然的认为没技术性
因为咱不缺妹子，所以某类基友只能打高富帅玩DOTA旗号

**你们玩一张儿M大的war3地图，凭什么干涉我们玩网络游戏？
你们外挂遍满天，凭什么指责我们符文天赋影响平衡？
你们永远在浩方VS11，凭什么吐槽我们国际竞技进WCG？**

你愿意
每天加班到死
却得不到任何人的尊重吗？



策划们，忍够了！

因为游戏要变得好玩，所以我们要加班；
因为游戏数值要调整，所以我们要加班；
因为职业技能要变动，所以我们要加班；
因为要更高的PCU，所以我们要加班；
因为要更多ARPU值，所以我们要加班；
因为要更好的本地化，所以我们要加班；
因为公司饮水机没水了，所以我们要加班；
因为公司没有扫地的，所以我们要加班；
因为宿舍太小房价太贵，所以我们要加班；
因为加班找不到女朋友，所以我们还要加班！
“请让策划们更多的休息，要是没有策划游戏行业早完蛋了。”

强烈要求

游戏公司增加“游戏策划休息日”！
在这一天，给游戏策划打电话的人必须死！

职能：游戏四格漫画

漫画师综合症：

身材宅向发展，对三次元世界由厌弃到恐惧，看到身边不如漫画美形的人自动打码。每个交稿日之前不管画没画 完必精神哆嗦，夜不能寐

工作流程：

1、憋创意
2、灵光乍现
3、用冲马桶的速度起草扫描勾线上色



你愿意
手里画着下个月的画稿
拿到的却是去年的稿费吗？

漫画师们，忍够了！

因为本职工作待遇垫底，所以必须依靠兼职来赚取稿费
因为需要搜集创意，所以即使AFK了还是必须隔三岔五上线无所事事
因为每月有固定的发表量，所以有时是创意太多憋的难受有时是创意不足昧着良心出昏招
因为网购和稿费是一张银行卡，所以时常克制自己的消费欲望活得比爹妈还节约，买张点卡都要掂量掂量

强烈要求

给我一支马良的笔，我先找一张155×77毫米的纸画一幅惟妙惟肖的主席像，然后在1后面加上N个0.再照着AV封面画个女朋友

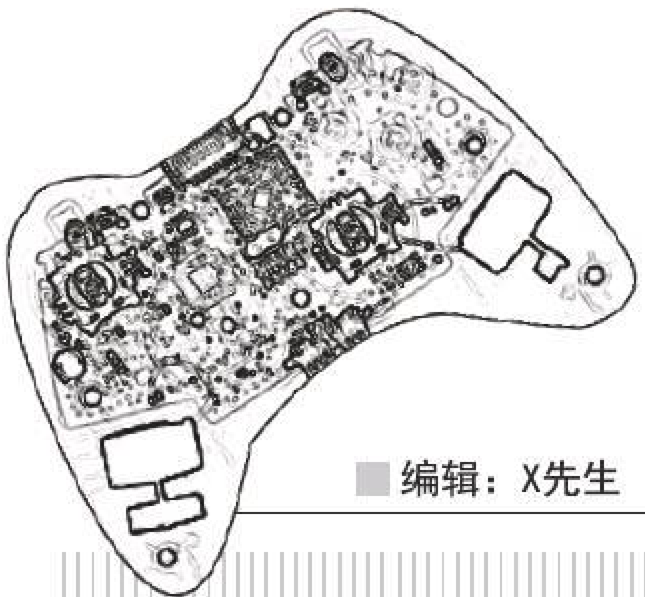
你愿意
伟大的巨龙之魂
被可恶的玩家一遍又一遍的Farm吗？

死亡之翼，忍够了！

因为玩家的团队和公会需要进度支持，我们的倒下就成为你们的追求
因为你们需要装备，我们就得忍受倒下了还得被扒光的命运
因为你们说打不过，我们就被暴雪疯狂的削弱



强烈要求 暴雪大神每周提升巨龙之魂5%难度



游戏新闻

X光透视

■编辑：X先生 ■美术：哈秋

■文中评论均不代表本刊观点

微新闻

头条 暴雪总裁确认暗黑3第二季度发售

暴雪娱乐总裁Mike Morhaime 在2011Q4和2011全年动视暴雪财报会上确认，D3将在今年第二季度发售。此外《魔兽世界》最新资料片《熊猫人之谜》，以及《星际争霸：虫群之心》也均在年内上市。

■暴雪的作风大家懂的。之前有关上市日期的猜测和留言和“失误”满天飞，这次算是暴雪的总裁亲口说了一个时间段出来，应该是比较靠谱。

《使命召唤》决心出中国版网游

■这个游戏是动视针对中国市场专门制作，采用免费模式，预计年内可以上市运营。

暴雪走上法庭，申请DOTA商标

■这一举动的背景是暴雪打算推出一款独立的暴雪DOTA游戏，而不是作为星际2群虫之心的一个游戏地图。根据初步的打算，这款暴雪的DOTA也将会是一款免费网游。DOTA2是由VALVE公司制作，但目前两家都没有正式把DOTA纳入旗下。

比尔·盖茨所做老游戏登陆苹果平台

■一款叫DONKEY.BAS的游戏已在App Store上发布，售价6元人民币。它是PC电脑出现早期的一款简陋而华丽的游戏。开车躲驴子是它的主题。比尔·盖茨曾经参与了它的制作。现在被搬到苹果移动平台上，彰显纪念意义。

剑侠情缘电视剧在央视热播

■剑侠情缘的粉丝可以关注一下，谢霆锋和蔡卓妍（阿Sa）主演。玩家您看电视剧吗？不看吗？看嘛？

Dota2 有局域网，传春天公测

■Valve市场部主管Eric·Johnson在接受采访时透出如题消息。局域网无疑可以大大提升游戏的接受度。不过有人担心“免费+局域网”的游戏怎么赢利？另外现场也有媒体提到游戏今年春天公测的谣言，这位主管表示无可奉告。

中国电子竞技俱乐部联盟成立

■ACE是一国内电子竞技俱乐部自发组建的联盟，以促进电子竞技事业发展为宗旨，维护电子竞技俱乐部以及职业选手相关权益为基本。

东莞网吧成片关门 网吧业呈衰退像

■随着人口结构的改变，随着收入水平的提高，随着科技的进步，有些东西还是会变化的。网吧作为一个时代的产物，慢慢就会不再那么火热。

国产单机游戏《仙剑奇侠传五》推出iPad版本

■从游戏画面来看，仙剑5在平板上能达到接近电脑的标准。但具体的玩法则是有另一种乐趣。

Facebook千亿美元社交王国上市

■社交游戏巨头Zynga上市后，Facebook也上市了。这家2004年创立的社交网站有8亿用户。从盈利模式上看，它主要依靠的是真实社交关系和网络游戏吸引用户驻留，以广告为主要收入来源。

微软给出电脑版Kinect开发环境

■在发布了电脑版的动作捕捉游戏机Kinect后，配套的开发软件Windows Kinect SDK也已经被微软放出。玩家们就等着看梦幻般的电脑Kinect应用吧。

《神仙传》3月公测 Gm特权加身

第九城市旗下大型神话史诗网游《神仙传》于3月份正式大规模公测。全球首创的GM模式开启新一代网游特权革命，突破规则限制，玩法权限、服务权限、福利权限三大权限引领超高自由度的自助体验。“无限瞬移”让你眨眼之间遨游神仙世界；“自主刷BOSS”让装备来的更快；“无敌BUFF”使战斗更加精彩激烈；“场景监控”让你运筹于帷幄之中，决胜于千里之外……GM专属权限附体，全民GM时代已然来临。亲，你还HODL住么？



独树一帜 独特3D网游《征程》首曝

《征程》是一款由青春梦网信息科技有限公司运营的3D客户端网游。游戏从北欧神话中获取灵感并将其改编，整体以西方魔幻风格创造出史诗级的游戏故事背景。在故事背景下，游戏中设计了绚丽的3D场景、个性化的职业装扮与丰富多样的任务活动系统。

官网地址：http://zc.yhdream.com.cn/



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

败类！手机扔着玩



纽约Toy Fair玩具展是一个出人才，搞创意的好地方。Physical Apps公司今年就携带了一个叫做“O”的玩具参加。这个玩具形如其名，是一个圆圆的装置，可以将手机包裹在其中，然后你就可以把手机扔着玩儿了。

除了摔不坏之外，O还有别的用处，例如可以结合重力感应仪，把手机变成一个真正的保龄球。

■ 不知道大家看过一个搞笑视频没有，“地铁上一个娃贱贱地用手机玩保龄球，后来一不小心把手机甩出了车厢。”这个玩具应该就是针对这种人设计的。我猜马上就会有成套的O出现，有的红色的、黄色的、白色的和黑色的……玩家可以用手里的手机去砸小鸟（不是让你去偷猎野生鸟类，同学）。最后，但愿这家厂商的玩具质量过硬。

变态！生化改造自己

美国的国防部先进研究项目部门总是想着做一些邪恶的事情。相传最近他们又看上了“生化人”。有关研究人员让一股微弱的电流（毫安级别）通过大脑中负责视觉的某个区域。试图通过这种方式提高狙击手的反应灵敏度。在相关的程序模拟中，该方法似乎表现出一定的有效性。

同一项研究还发现，除了提高反应速度之外，巧妙地对大脑的某部分施加电磁力还能增加学习能力，减少训练时间。比如本来需要练习几千小时才能熟练掌握的某项技能，可以用这类方法大大省去训练时间。



■ 怕就怕，国内某些无良的坏蛋，从这不成熟的研究中断章取义，扭曲事实。开办一些所谓的“电击训练班”来毒害青少年。其实这些研究都只是在初级阶段，而且人家是严格的控制标准的。退一步说，其实所有“美国国防先进研究项目部”的研究到底是不是真的都很难确认。相当多的网络谣言都爱找他家做出处。这种消息没人和您确认呐，亲。

重口！用地狱火烤肉

在西班牙，有一家奇特的餐厅，名叫El Diablo。这家餐厅建立在一座活火山上。店里的厨师会直接使用火山熔岩的热量来烤肉。当然，这座火山不是那种爆发中的大家伙，它有一个小小的，类似水井的洞口。只要把烧烤设备架在这个火山口，就能用地热完成烹饪工作了。

这家餐厅始建于1970年，在每周二下午进行火山烧烤。到访食客仅需花费50欧元，就能吃上“地狱火”烤出来的肉。

■ 我不知道在西班牙语中，Diablo这个词是什么意思。难道“魔鬼、恶棍、淘气鬼。”同时也能形容“加了辣椒的烧烤食物”的味道？使用来自地底深处的热量烧烤倒是非常环保的，我们的猿人祖先一定也尝试过。就是担心这火山口里出来的气体没有毒吗？我记得火山喷出的毒气常常含有不少硫的成分，闻起来都不怎么有亲和力呀。难道要加入大量孜然？……哎呀，饿了。





禽兽！给汪星人穿装备





由于大洋中的某种气候现象，今年的冬天全球气温相当寒冷。在某国，一位心灵手巧的玩家为自己的狗狗制作了防寒套装。一套是“铁质板甲”，另一套是“龙皮布甲”（其实是毛衣），都是游戏《上古卷轴5》中的强力神装。狗狗穿上衣服后，士气大增，彼此争斗了起来。

■ 有地球人为他们打造装备，汪星人占领地球成就大业指日可待。特别是那套龙皮套装，虽然看起来像是一个屎托，但其实能增加20点萌属性，吐舌头时有一定概率对敌人造成晕眩。神装强归强，但各位汪星人出征的时候一定要加强防护膝盖部位。

X光透视 ■编辑：X先生 ■美术：哈秋

互联网巨头和SOPA法案

事件回顾

2012年01月18日，多家大型网站联合起来，在自己的首页上动手动脚，明确反对SOPA和相关的PIPA法案成型。这些刷黑自己的科技公司中包括谷歌和维基百科等大牌巨头。由于它们的影响力，这条美国当地的未决法案一下子就被全世界的人所知晓。引起了大家的高度关注。

各方态度

➧ Google 在其搜索首页放出了对美国国会的喊话网页，并更改了首页图片。谷歌提出的口号是“停止盗版，而非自由（End Piracy, Not Liberty）”

同时，Google给出了一个链接，让用户签署一份“协议”，反对SOPA法案通过。大约有450万名用户同意签署。



➧ 公共知识平台维基百科为了表明自己的反SOPA态度。在18日关闭了24小时服务。维基百科首页变成黑色，并配有简短申明，阐述了SOPA可能产生的后果，让大家想象《一个没有自有知识的世界（Imagine a World Without Free Knowledge）》



全黑页面寓意如果SOPA通过，互联网世界将一片黑暗

➧ 著名浏览器火狐将其起始页面涂黑，并将用户重新定向到反SOPA页面。该举动间接导致美国参议院和国会议员收到36万封电子邮件，表示不支持SOPA法案。



➧ 著社交网站Facebook创始人扎克伯格在自己的页面发布一则消息：“互联网是我们所创造过的最强大的工具，用于创造更加开放和连接的世界。我们不能让法律来妨碍网络的发展。”明确反对SOPA。该消息发布后瞬间即有四十多万人顶贴。

➧ Twitter 首席执行官 Dick Costolo 表态，虽然他没有关闭Twitter（一个微博网站）但是“不关闭服务并不等于没有恰当的立场，Twitter有自己的立场。”

➧ 显卡和芯片厂商Nvidia在官方博客上发表简短声明：“我们反对盗版，因为盗版会损害到那些与我们合作的开发商，但我们并不支持SOPA，我们相信SOPA并不是解决问题的正确方法。我们坚持，致力以一个更公平、更有效的方法，来解决盗版问题。”

➧ 《英雄联盟》的开发商——Riot Games，也表示他们对于SOPA/PIPA目前的内容持反对态度，他们的确支持采取措施制止网上盗版行为，但是这两项立法的形式对于公司和他们的玩家以及线上社区来说代价太高了。

➧ 电竞硬件厂商Razer发布自己的反SOPA宣言，保护自己和上下游的权益。

➧ Red 5工作室关停正在测试的《Firefall》游戏服务24小时以示抗议。Red 5的CEO Mark Kern对法案及其支持者们发出了措辞严厉的声明：“我们对这项被误导的法案极度失望，对支持法案的ESA(娱乐软件协会)感到羞耻，显然这不符合游戏业和玩家们的最佳利益。”

➧ 《光环》系列的创造者Bungie也在官方网站上写道：“Bungie反对任何制约自由，扼杀创新，阻碍互联网信息分享的立法，SOPA就是这样的法案，如果被通过，它会损害我们的社区，整个游戏社区。它还会破坏那些我们喜爱的创作和娱乐的游戏。

➧ 《火炬之光》开发商Runic Games 表示：SOPA这项法案毫无疑问会扩大某些巨头企业的权力，损害网民的利益——而且对禁止盗版毫无用处。

➧ 随后，曾经表态支持法案的任天堂、索尼、EA也纷纷放弃了当初的支持立场。

白宫表态



在这一抗议活动引起广泛关注时，奥巴马总统也发表了声明，表示现在的法案并不能让人满意，并在声明中提到“如果以这种方式和盗版战斗，可能会对一些合法的活动或是大大小小各种新形态商业模式造成阻碍”，奥巴马表示白宫会继续与国会在法律上进行双边合作提供全新的手段来对付全球盗版和伪造行为，并维护建立在自由，隐私，安全和创新基础上的开放互联网”。

SOPA和PIPA 被国会暂时搁置

面临着有可能是网络史上最大规格的在线抗议活动，美国参议院和众议院皆决议暂时搁置本将进行投票表决的反盗版法案 SOPA 和 PIPA。





有玩家自制MOD，在《上古卷轴》里反对法案。SOPA中了一箭。

SOPA 是什么？

SOPA 是美国《禁止网络盗版法案（Stop Online Piracy Act）》的缩写。该条法案旨在采取更严厉措施打击互联网盗版行为。主要包括以下几个方面：

- 美国政府在得到法院禁令后，可以命令“网络广告提供商”和“在线支付提供商”停止向侵权网站提供服务。
- 美国政府还可以命令搜索引擎（比如Google和百度）不得显示侵权网站的内容，以及命令电信服务商屏蔽侵权网站。
- 在六个月内散播（包括转贴和上传）盗版材料累计10次者，最高可判处5年有期徒刑。
- 该法案还鼓励互联网服务供应商、网络广告商和在线支付服务商主动停止与涉嫌侵权网站的服务，并为他们提供司法豁免权。同时该法案也认定，如果网站明知该内容侵权却谎称不知而不愿删除的话，将承担连带责任。
- 如果互联网服务提供商事先采取防盗版措施，可免除侵权责任；如果明知有人利用该服务进行盗版活动，却不加以制止，将加重惩罚。

SOPA坏在哪里

SOPA之所以引起这么大的反对，是因为它的几条内容都不是通过直接打击盗版者来防止盗版，而是扩大连带责任，让盗版者以外的人承担外部成本。打一个比方，就是

一个人在超市偷了东西，然后把赃物拿到别的二手市场上去卖，那么超市就可以要求关掉那个二手市场。同时，法案还要求二手市场必须对场内买卖的一切东西都严格检查，甚至二手市场门口蹬三轮车的都要时刻检查自己有没有搭载过小偷。

所以 SOPA 法案一旦获得通过，所影响的不仅仅是盗版者这么简单，整个互联网产业都将受到牵连。任何公司只要提供互联网服务，就必须为服务对象的行为负责。这苛刻的法案会影响公司的运作模式，大大提高成本。甚至包括一些基础的网络代理服务和域名解析也被要求检查盗版信息。这种改变会让互联网的构架变得复杂，效率也会降低。

几乎所有网民日常生活中使用到的网站都会受到波及，不仅仅是失去免费的资源，即便是网民自己制作，自己上传的内容也将受到更严格的对待。它对于中国的玩家一样有影响，因为某些中国的互联网公司是在美国上市，所以美国的法律也会对他们的行为产生效力。





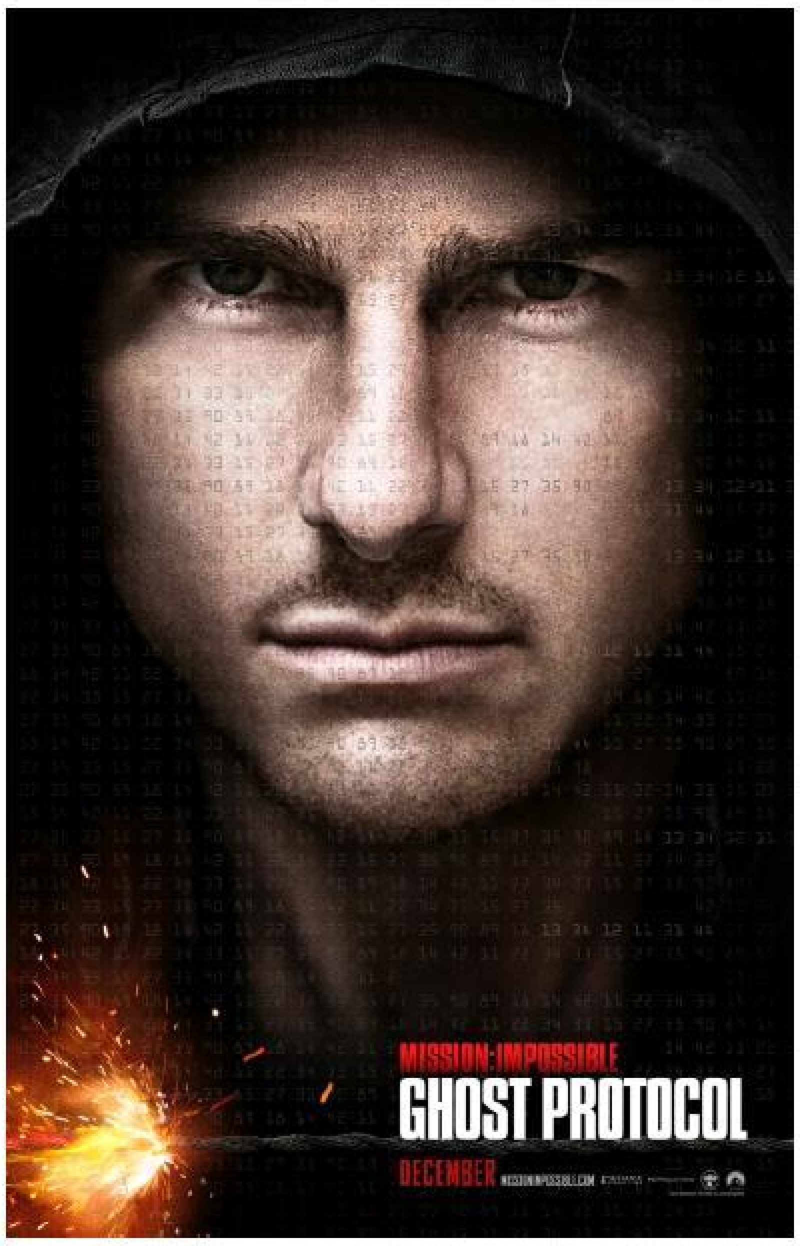


未来的第三条路

■ 暂时来看，SOPA和PIPA法案都已经被搁置了。当然，搁置理由并不是美国不打算反盗版了，而是原本 SOPA 和 PIPA 的文字并不明确，留下来可能被滥用的空间。同时 SOPA 和 PIPA 的很多标准在技术上执行起来也有难度。美国人表示有意将法律再讨论完善后，重新提出表决。其实，依据现有的当地法律，版权拥有者已经有相当多的反盗版工具，可以强制移除侵权内容，甚至直接抄家都可以。



↑ 就在针对SOPA法案的抗议时期，美国司法部签署了对在线分享网站MegaUpload 行动令，称其是一个“应对全球范围内网络盗版猖獗负责的国际组织犯罪企业”。网站的创始人被新西兰警方逮捕，他被控告非法获得了超过 5亿美元的收入。主要指控包括：欺诈，侵犯版权，洗钱犯罪和两项实质性侵犯版权的犯罪行为。这家MegaUPload网站常年游走在资源分享的灰色地带，在全世界多个国家有价值千万美元的服务器。其中有一部分就藏在香港的一个宾馆里。



↑ 为了应对越来越严格的互联网。德国黑客欲出奇招打算发射卫星自建网络，从根本上避免被堵住。这让人不禁想到了《碟中谍4》里的剧情细节。



↑ 在对待盗版问题的态度上，《愤怒小鸟》开发商Rovio表示盗版粉丝也是粉丝。虽然短期内盗版粉丝没有为公司带来利润收入，但是这些盗版使用者毕竟是喜爱公司的产品。盗版使用者也是爱着游戏的。这种态度在业内真难能可贵。

真正能影响盗版格局的变化已经在我们身边发生。比如说“云”技术，云技术的发展一定会在相当程度上改变盗版的现状。最好的例子就是现在出现的大量无客户端游戏，如果一个游戏是没有客户端的，那么也就根本无从盗版了。

另一方面，被盗版的知识产品常常是带有艺术属性的文化作品。盗版用户心中对产品的热爱也是一种不可忽视的力量。比如在我国，虽然可以算是“盗版重灾区”，但优秀的作品还是能够艰难生存。毕竟，爱是一种能超越金钱的力量。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

新游X光片

CS GO

编辑：X先生 美术：哈秋



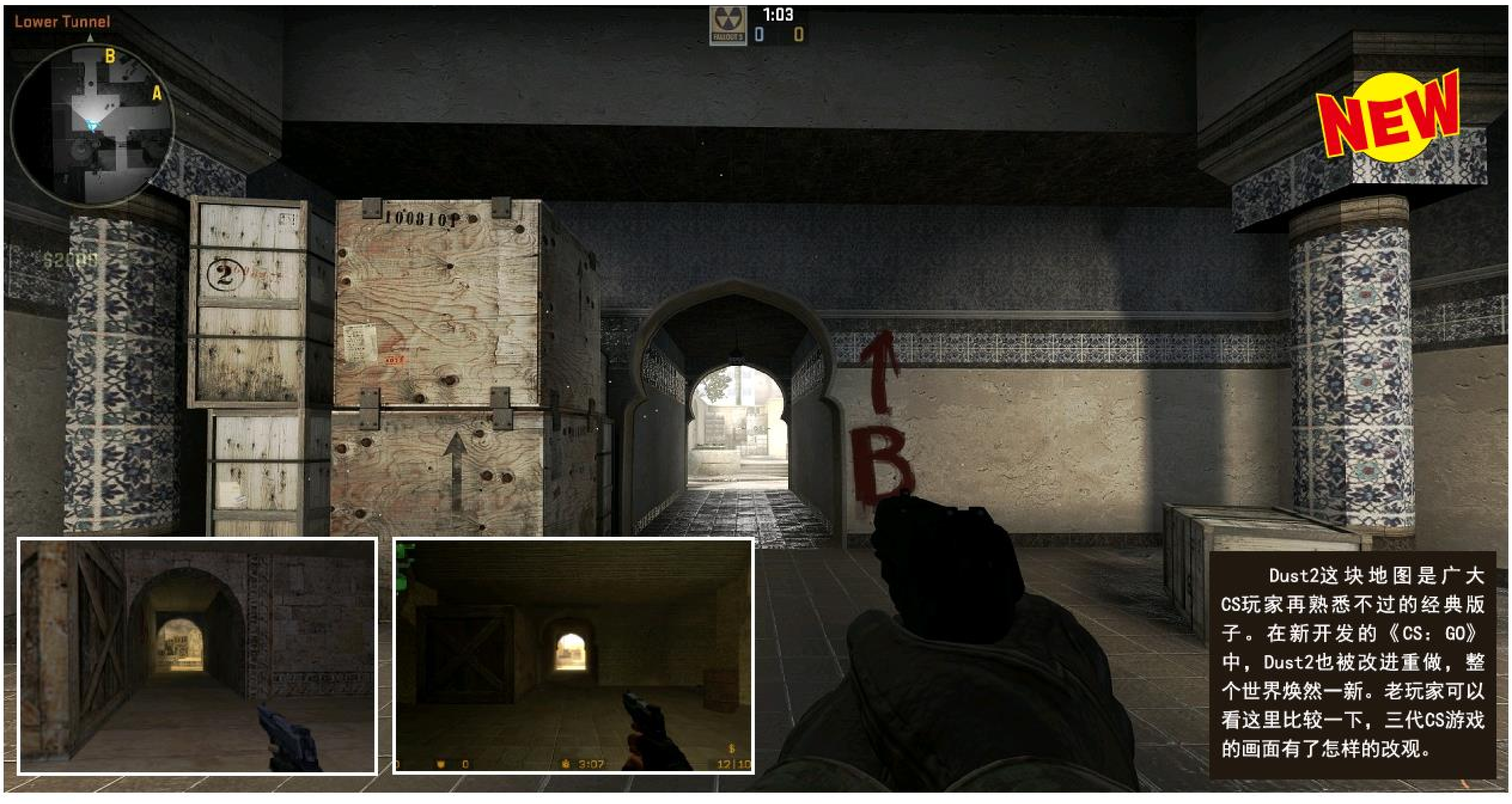












Dust2这块地图是广大CS玩家再熟悉不过的经典版子。在新开发的《CS：GO》中，Dust2也被改进重做，整个世界焕然一新。老玩家可以看这里比较一下，三代CS游戏的画面有了怎样的改观。



广受期待的海盗题材冒险游戏《崛起2》最近确定了副标题《黑暗水域》。故事发生在被泰坦摧毁之后的世界，人类已经在灭亡的边缘。丛深海中涌现的生物导致整个海洋充满了危险。



《太阳帝国的原罪：反叛》是著名的太空3D即时战略游戏太阳帝国的独立资料片。这一部资料片中将会增添新的派系和新的种族，当然还有全新的宇宙战舰。



《生化危机6》的正式公布后，不少玩家深入挖掘游戏预告片透露的细节情报，猜测本次会有“蜘蛛主题”的怪物在游戏中大量出现。口味好重。



一款名为《摧残（Ravaged）》的后启示录游戏近日发布。这款游戏由2 Dawn开发，风格上非常像《狂怒》，有一种西部匪徒的味道。

专 微 栏



章老湿	X先生	P羊	肥龙	贪睡猫	Samtown	朱朱
念过几年书，尘世中一个迷途小书童	电攻新人，喜好不明，兴取向不明	温柔娴淑，勤劳奋进	好写文章，因为没钱，愤世嫉俗	宅男始祖	著名帅哥，女读者众多	“非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

写作之路（第三期）

作者 有时右逝

本文仅代表作者观点

5.广播

当时的广播站可谓深入民心，群众反响很大。但是反响大不一定代表反响好：大和好这两个概念在哲学上是完全不同的，虽然狭义相对论中女人们一般都觉得“大就是好”；基本上自打广播站开播的第一天起，每天都会逆天而行放一些80年代监狱老歌的磁带，伴随着一卡一卡的强烈电子杂音响起之后三秒左右，更加惨绝人寰的横空出世一个不男不女的声音巍巍说道：“各位同学中午好，宁静的校园里，此时此刻，你在做什么呢？”

然后宿舍楼那边骂声一片，高喊道：“我们在睡觉！吵个毛！”

当然了群众的呼声广播员是听不见的。我们都以为广播站这种面子工程顶多是一鼓作气，再而衰，三而竭，忍几天就算了。没想到两个星期过去了，不仅没有三而竭，反而一鼓作气二鼓作气三鼓作气四鼓作气跟蒸汽机一个德行……情况一直在继续在恶化在让我们忍无可忍。当然了，自古哪里有压迫哪里就有反抗，哪里有广播员哪里就有见义勇为。两周之后时不时的我们能从广播声里听到砸门之后破门而入喊打喊杀的声音，还有惨叫声和急忙掐断广播的电流噪响。

大家都重新躺在床上，嘴里嘟囔一句：“好！”

本着人道主义精神我们没有痛下杀手，没想到敌人顽固到底故技重施。每次发生这些意外的第二天，那个不男不女的声音虽然拖着一丝疲倦和警觉，但是一定又会准时飘荡在校园的上空：“各位同学中午好，宁静的校园里，此时此刻，你在做什么呢？”

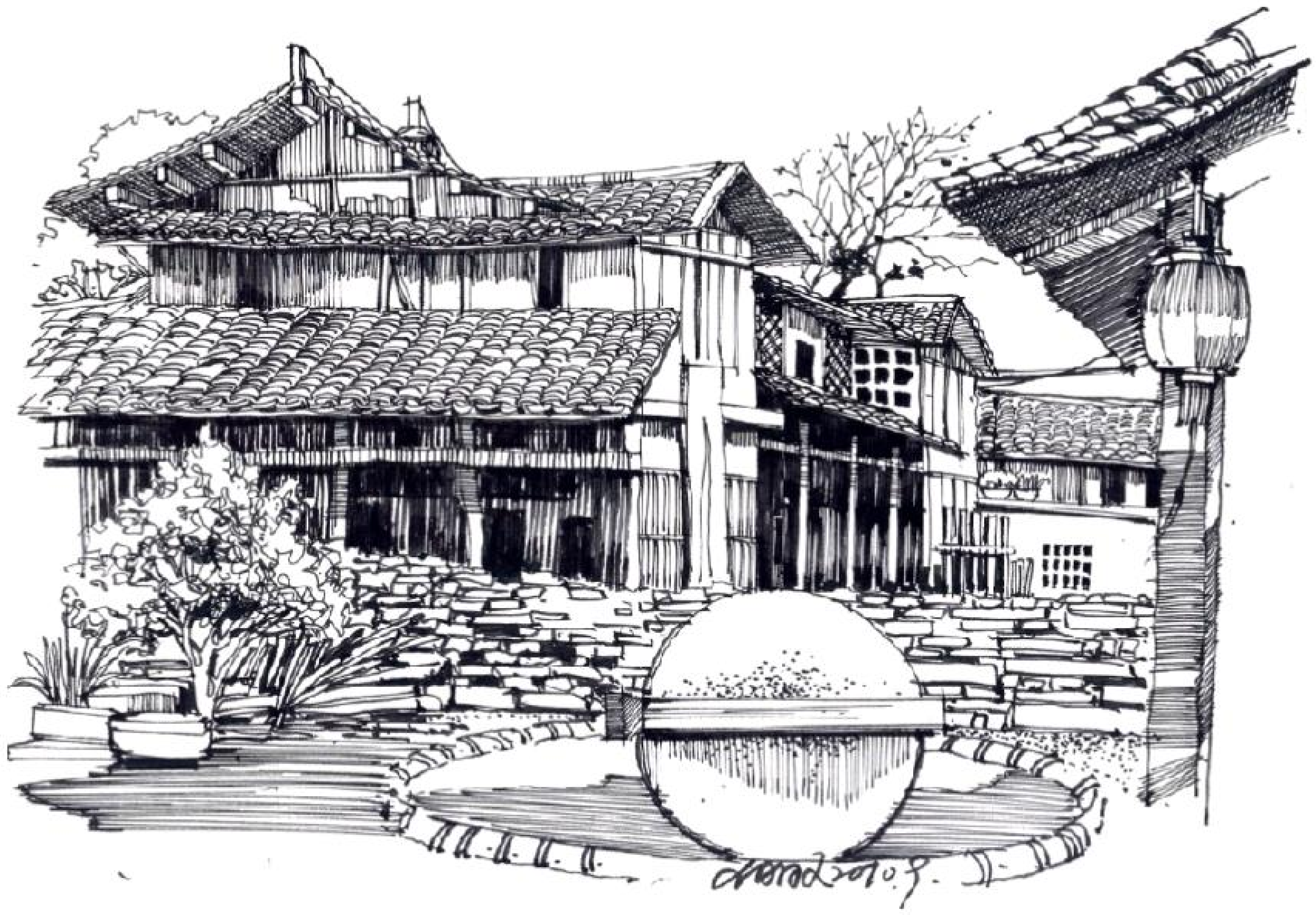
我就是这个时候临危受命要求改善广播站和同学们之间的敌对关系，当然了校报的人也觉得这个标准非一朝一夕可以达到，所以最低标准是起码要保护好广播站的同学不再遭受人身攻击。在审时度势之后，我发挥了我作家的优势，利用我的文学素养积淀数年的成果提出了一个最为尖锐最为可行的办法：

换锁，换门。

其实这个办法我早就想到了，好像是前几天我带着宿舍的弟兄们来揍人的时候吧。当时我还说，为什么不弄个锁呢，这样我们不就进不来了么……所谓知己知彼百战百胜，所幸广播站战长——也就是播音员——并没有认出来我，我才得以指导了换门工作。后来吧，我们学校门锁最坚固的有三个部门：财务部、广播站以及校长室。其中隔音最好的是校长室，听说这是为了不妨碍广大师生学习，不然以前经常会有一些奇怪的呻吟声从校长室里扩散。当然了，如果说到坚硬，那么广播站的门已经是防弹的级别。这句话自然不会无根无据，后来消防实战演习中选定了广播站作为发火点（这是我建议的，因为



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



我觉得迟早有一天会有人忍不住铤而走险一把火烧了这里）来破门而入，三个消防官兵拿着斧头忙活了半个小时，最后广播站大门全身而退。

这件事一时在学校传为美谈，号称七大不可思议之一。顺便一说，七大不可思议之二是我们学校里面一个申请贫困助学基金的哥们开着宝马上学。可见勤工俭学即可成功的励志故事还是在我们身边不断的演绎。

好了继续说坚不可摧的广播站和我的故事。当然了换锁只能算是缓兵之计，治标不治本。身为一个作家我第二点提出了“能不能改改播放时间”的要求，被无情的驳回。因为那个被打的广播站站长一直坚称：12点半-1点半的广播时间段涉及到了人体生物钟、次现代潜意识发展、自我与本我的催眠等等科学理论依据，说白了就是这个时间点神圣得如同他失败的初恋一样而不可侵犯。我的意思是大家都是成年人了，别这么封建迷信。

“这是科学！”广播站长对我说道，同时表达了学生会校报领导把我调拨过来的不满，说我就是一个写黄段子的家伙而已为何来他们这个部门弄得这里乌烟瘴气民不聊生云云。我顿时起火，但是本着一个作家不能随便打人起码要逼急了再动手的文学素养坦言道：我是来写广播稿的，其实几点发送播报都无所谓，如果供电条件允许的话你上演午夜凶铃都可以。咱们井水不犯河水，我拿我的稿费，你顾你的死活，可以吧？

广播站长依旧包围着自己的处女地不让我涉足；因为他觉得广播站当然包括了广播稿这一内容，让我写稿子的话岂不是显得他文学功底不足。死要面子活受罪的家伙就是这样，之前都是让他写稿子的，但是每天却只能一直放音乐放音乐，因为广播站长写出来的靡靡之音都是缅怀自己的初恋，朦胧美。最终写不出来东西了求到了学生会，学生会收买了我，他又不乐意了。哎，这人，站着茅坑不拉屎的典型。

最终我说道，这样吧，我知道我是一个外来人不好干涉你们的工作，那我所有的稿件署你的名字总可以了吧？既省得你费心写东西，又保证每天的内容都是新的。广播站长死死憋住那个即将爆发的笑容，装得一脸吃亏的表情对我说：“哎，就按你说的办吧，照顾照顾你也是应该的，我身为学长也不能太为难新同学不是。”

双方总算达成了一个共识。

说实在的我一直挺讨厌广播站的；后来认识了广播站长后我才知道，广播站是无辜的。枪可以用来救人也可以用来杀人，关键看谁是使用者；广播站也可以用来救人也可以用来杀人，关键看谁是站长。作为一个有仇必报的作家，具体的报复形式就是署名。每次他念完我的新闻稿告诉大家校领导今天干了什么干了什么——其实大家都不关心学生更关心的是校长的丑事而已；一番新闻联播一样的汇报后广播站长总是会自豪的念出结尾：“新闻采集、播送者，04级法政学院法律实用专业6号楼4楼403房间左床，王XX。”

当时广播站长也奇怪为什么我会把他得地址写的这么详细。我解释说写上他的床位是为了方便有姑娘听到他磁性的嗓音后少女怀春忍不住对他投怀送抱，这样送也有个地址，还包邮。广播站长一听忍不住一乐，然后又紧紧憋住，正色道：“我不能以我播音员的身份以权谋私，你看错我了。”

确实，广播站长不会刻意把自己的信息透露出去勾搭妹子，那是小人所为；所以在当天中午的广播中，站长假装不小心一个工作失误就把后面的信息念了出去。

后来嘛……站长也不知道到底有没有姑娘去找他表白；因为吧，广播站确实换了锁大家进不去，但是站长的宿舍门口确实天天有人徘徊，还都是手持木棍的热血青年。在广播站长大学的最后两年由于每天都被手持各种凶器的男青年蹲守，所以也没能进去他的宿舍门。不过广播站长从来没有怀疑过是我陷害的他。他坚信这是因为自己个人魅力无限而吸引了太多少女，这些男青年都只不过是自己单方面的情敌而已。

“哎，要是我的初恋知道我现在这么受欢迎，非得后悔死。”毕业那天站长喝醉了酒，和我念叨着。

我拎着手里的啤酒瓶子看了他半天，忽然觉得他挺可怜的，最终也没有按照计划朝着他的脑袋砸下去。

救人那段时间我在学校里已经算是一个名人，或者说是我的笔名算是一个名人。虽然很多人都知道我的身份，但是为了防止校领导秋后算账我依旧打算低调下去。真正让我名声大噪的是我大三的时候，我永远忘不了那个风和日丽的下午，就在我们后面的大一新生楼附近，一个眉清目秀的家伙……

想跳楼。

我当时很偶然的从楼下路过，当然了我并不是去偷看学妹的。结果听到一



个打电话的声音越来越大，最终门咔嚓一声打开，主人公站了出来，踩着一个椅子跳上了阳台的边缘，同时用尽力气朝着电话大喊一声："那你到底爱不爱我！"

楼间距过小是每个大学必然的构造，所以这一句雄浑有力的呐喊就在两个楼之间回荡回荡回荡……不一会不少人都出来看热闹了。眉清目秀浑然不觉，再一次沉默半天之后高吼道："你这么说，是答应他了？这样，你是不是要逼死我！"

情况升级了，围观人群迅速集结，并且打电话呼朋唤友来看难得一见的殉情电影。我当时其实真的想离开这种闹剧的现场，但是我身边一个特别不详的声音哭着说，哇，你在啊，你快帮我劝劝他！

然后有人拉住了我的胳膊，我回头一看，"我操"，我忍不住说道。

我的那个小编辑泪眼婆娑的拉着我，抬头看着上面的眉清目秀，一脸恐惧。

我拉着我的编辑去阳台看不到的死角抽了一根烟，火速弄清楚了是什么情况。没什么新鲜的，大一新生爱上了来发报纸的学姐，要求交往。但是我的编辑不喜欢这个类型的小男孩，就婉拒。当时眉清目秀就要死要活的纠缠不清，今天更是变本加厉说"不答应我我就去死"。本来我的编辑呢还打算和他好好说说的，但是说到一半，同宿舍的人过来喊她说："别打电话啦！快去看看！有人跳楼呢！"编辑心想电话什么时候都可以打，这个跳楼可是可遇不可求十年一遇啊！话说这几年百年一遇千年一遇的灾难见多了，反而会让人审美疲劳；如今有人跳楼正好换换口味。于是编辑和眉清目秀急忙说"哎呀回来再说我去看跳楼了"就挂了电话。兴冲冲跑到现场之后抬头一看见到是眉清目秀，第一反应是他不会是现场嘉宾吧？但是看了半天也没有其他人做跳楼前的热身运动，再看眉清目秀的表情严峻至极也不像是主持人，霎时间才明白，哦，是眉清目秀要跳楼。

这个时候是不能刺激楼上的家伙，否则后果不堪设想。当然了大家并不是担心他会跳下来，而是担心万一他没跳好会砸到下面的无关群众。在我抽完一根烟的功夫，小编辑已经几近崩溃，觉得自己已经是杀人未遂证据确凿了。

我倒是觉得无所谓。小编辑说，作家，你是作家，你口才好你帮我劝劝他。其实我当时是想拒绝的，有了前三次的教训之后，谁TM会和害过自己三次的人继续合作啊？俗话说得好，吃一堑长一智而且我都吃了三堑了，我这个人吧最优秀的品质就是有点傲骨，不会为了五斗米折腰，更不会因为……

结果我看到了她眼睛里的泪花。"我操，我倒霉。"我叹了口气扔掉了烟头，走回了人群。

一群人——确切的说是我看到了我们宿舍的那群人——已经开始开庄下注了。赌这个小子空中转体一周半的，一赔三；赌这个小子空中转体720°的，一陪四；赌这个小子直接摔下来的，一赔二；没跳的话，庄家通吃。后来出于平衡性考虑又紧急增加了一条规则：赌这个小子摔下来当时不死的，一赔一百九。

顺便一说，那个家伙在六楼。

我顿时一身正气觉得这些赌博实在是太肮脏了，竟然拿人命开玩笑，这

万一要是刺激了上面的眉清目秀怎么办？于是在我开始劝解之前我大步流星的走到我们宿舍的哥们身边大吼一声："20块，买他直接掉下来屁动作没有。"

周围一片哗然，纷纷说：嚯，重注。

然后一片安静都注视着我。我利用难得的安静仰起头高喊道："哥们！能听到吗？？"

"去你妈的！"上面的眉清目秀亲切的回答道："我才不让你赚钱呢！"说罢，他纵身一跃——跳回了阳台里面。

我一愣，然后周围的人都发出嘘声说没意思，然后散去。宿舍的哥们们早就卷钱跑了，最终只剩下了我和小编辑两个人。小编辑一脸崇拜的说："你真的是心理战的专家啊！想不到一句话就解决了。"说罢眼神里全是催稿子般的佩服和憧憬。顿时我一边心疼着我的20块钱一边愤恨报复我编辑的机会竟然就这么溜走了，这么好的条件之下竟然又让我的编辑逃过一劫，这实在是……

"就是你啊！"我忽然听到了刚才的声音，扭头一看，眉清目秀还有十几个人站在了我身后。然后眉清目秀看到了我的脸，看到了小编辑拉着我胳膊的手，忍不住吼道："怪不得想劝我死！妈的，情敌！哥几个！动他！"

"我操……"我一把甩开了小编辑的手。

晚上的时候我在医务室写检查，3000多字。这是小编辑第一次现场看着我写东西，一直埋怨我的字真丑。我说，得了吧，幸好是左手骨折，不然没办法写检查又是一个处分。隔壁床躺着眉清目秀，鼻梁折了，一直翻着身子不看我们俩。打架斗殴的结果就是这样，我只有在第一时间用手肘砸中了眉清目秀的脸，剩下的就基本上是挨打了。不过也好，没吃大亏，宿舍的哥们们过来的挺快要不然就不是一只手的问题了。倒是这几个月积攒的稿费全部成为了医药费转回给了学校，让我心疼不已。小编辑坚称一定会报答我赔偿我，我琢磨着，不能让一个女人出钱吧，这是一个作家的尊严啊；于是我客套了一句，说：算了。

"果然，男人都是这样吗……"小编辑叹了口气："我就知道你这个作家不会要钱的。"

我操……我其实只是客套一句，本来打算对方坚持要赔给我钱然后我顺水推舟，这样一来我反而没有台阶可以下了。娘的，作家有个毛用啊！我本来就挺穷的，根本不想浪费住院费，明天我就回宿舍睡觉了难道看不出来啊妹子？

在我的眼神暗示下，小编辑忽然脸红了低下头淡淡说道："那我每天来看你，好吗？"

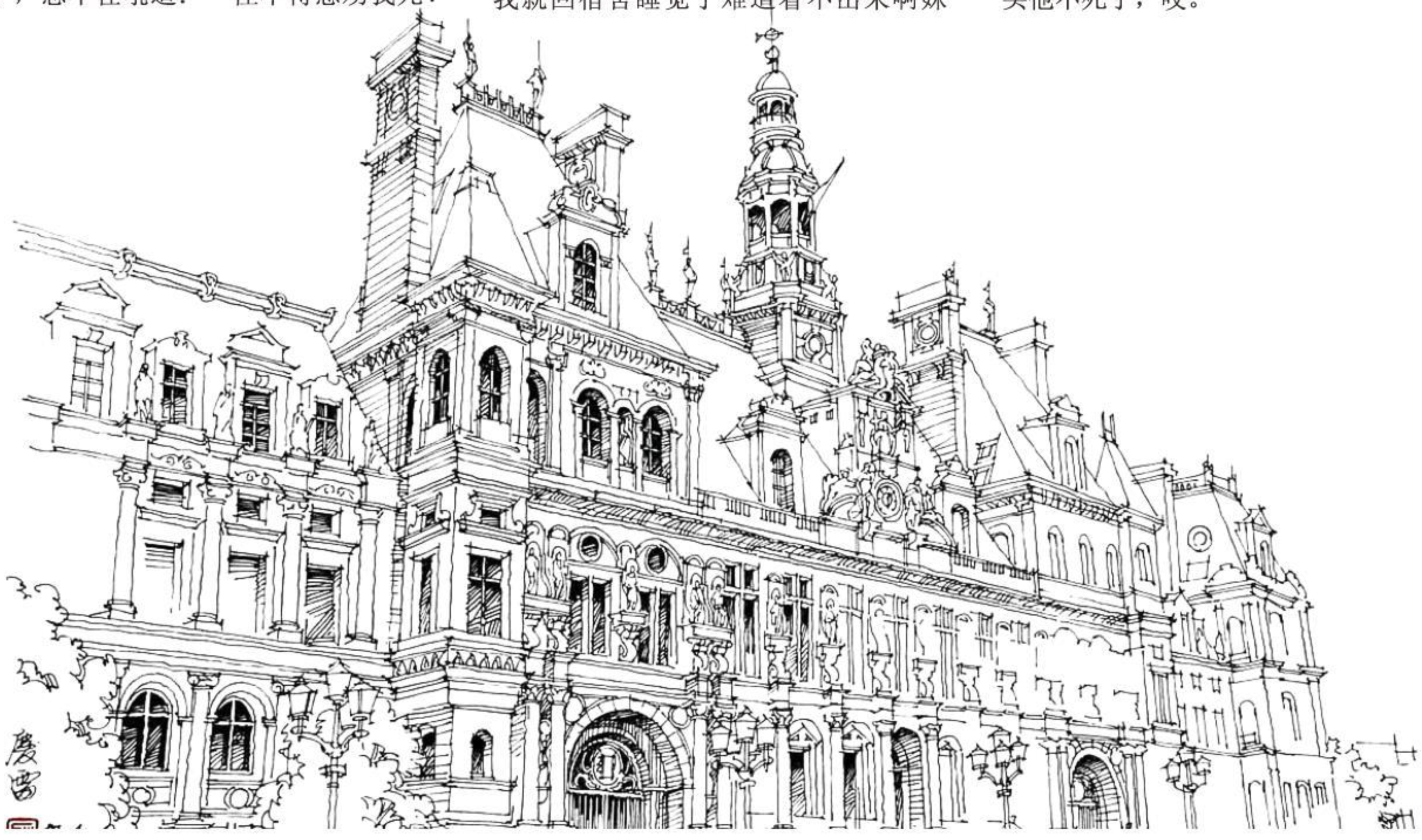
隔壁床终于有了动静，但是鼻子塌了说话不清楚，隐约听到几句就是"你果然爱他我死给你看"什么的，然后利落地一把拉开了床头的窗户。我一看大事不好，赶忙站起了起来从后面一脚踹了过去。

这次是二楼，那个哥们什么动作都没做就落地了。外面人声鼎沸，都认出来了这是上午的主角，纷纷兴奋不已，以为这小子起飞过高速度过快，一直滑翔到晚上才落地，目测弹跳距离起码200米。而我揉了揉因为活动过大而疼痛不已的胳膊，回来继续写检查。

小编辑看了看窗户外面，眉清目秀已经站了起来，除了满身都是泥之外并无大碍；然后她不解的看着我，问："检查不是都写完了吗？"

"打架的写完了。"我指了指刚才的那三页纸没有抬头："不过刚才踹他这一脚，又得写3000字。"

当然了，我心里想得是另一件事：钱不愁了，这小子什么动作都没做就下去了，20能变40。早知道当时买他不死了，哎。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

专 微 栏



章老师	X先生	P羊	肥龙	贪睡猫	Samtown	朱朱
念过几年书，尘世中一个迷途小书童	电玫新人，喜好不明，兴取向不明	温柔娴淑，勤劳奋进	好写文章，因为没钱，愤世嫉俗	宅男始祖	著名帅哥，女读者众多	“非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

有时右逝

独家连载

撸

好友赠言

老湿_sky：右右玩什么游戏，身边的总会出现这么几个极品队友，就好比毛利小五郎到哪，总会死人一样。是巧合还是此人本身就有祸根？

文：有时右逝

我是一个温暖的作家。我是一个不和谐的作家。我是一个估计快被跨省的作家。

第七章

1

如果说最近网通区有什么大事的话，那无外乎就是badbaby带着炎皇和幸福太奢侈去扫了电信区这个新闻了。

炎皇在上一次与angel打过一把之后，心里明白一个身为团队核心的人要放下自己CARRY的位置需要多么大的勇气。

一切都是为了胜利。

而显然的，BADBABY似乎也如临大敌，再也不会占据第一的位置后沾沾自喜，反而抓紧一切时间练习。

幸福太奢侈作为一个还在上学的学生，显然开始对这样的训练强度显出疲态。

终于有一天，幸福太奢侈在下线之后在他们的QQ群里找到了炎皇私聊。

“受不了了。”幸福太奢侈说道：“在这样下去我他妈的要退出了就。玩个游戏比我高三还累。”

炎皇沉默了一段时间，然后才开口：“前几天的话他这么做，我肯定跟着你离开游戏了。但是现在，BAD做得有道理。马上，不到一个月，就会有人猛地开始追上来了。”

“谁啊？嗜血婴儿？准牧师？还是VIPPER芸他们？”幸福太奢侈回忆着几个让自己的队伍陷入过苦战的名字，一一猜测着。

“都不是。他们都不是对手。”BADBABY本来暗淡的名字忽然亮了起来，插了一句嘴：“妈的，angel要认真打了。”

2

相对于其他人水深火热的联系，我却一直在自定义房间里和风舞者对线、推塔，一对一的练习着上路的各种技巧。

“队长不要我了……”我每每看到ADNEL和D名字下面的“正在游戏中”，我就长吁短叹。

目前我们的积分一直稳定在1300多左右。找我们练习的人越来越少，很多人都认为我们这匹黑马只是昙花一现而已。

当然了，还是有人愿意和我们对线的；比如嗜血婴儿。

我一度不明白为什么嗜血婴儿肯这么慷慨大度的牺牲自己队伍的宝贵时间，和我们玩虐菜局。莫非是惺惺相惜？不太可能吧……

和嗜血婴儿聊过几次，这个家伙为人和游戏的风格一样，具有极强的侵略性。

哎哟我猜不透了。

3

先说说风舞者这个人吧。

90后，很年轻，是个爷们或者姑娘，喜欢自称为“妾身”。

怎么说呢……技术水平确实很高，打我如同玩一样。

时不时的越线过来卖骚，逼得我上也不是不上也不是，然后就死掉了。

哦，顺便一说，我现在练的英雄是莫甘娜，堕落天使。

风舞这个B现在越来越过分了，为了充分向我---或者说间接向队长---显示他的技术，于是无所不用其极。

第一次和我打的时候是埋伏在草丛里杀我。

第二次是在兵线后面反杀我。

第三次是突破兵线过来杀我。

第四次是在塔下杀的我……

第五次已经很不人道的开始越塔杀我了。

当我以为这已经是人生最丢脸的遭遇后，风舞再一次追赶残血的我，在泉水里和我共赴黄泉。

这几局打完之后，风舞者很小心的问道：“右右，你真的和angel是队友吗？”

那个时候我明白了什么叫做羞耻，明显我那不尽人意的表现会让其他人觉得angel水平也是如此。

于是我鼓足勇气说道：“啊，当然不是。我只是他的炮友而已。”

一瞬间我觉得自己牺牲自我并且从侧面掩护了自己朋友的尊严，顿时唏嘘不已。

4

其实我一直觉得，队长是一个相当有恶趣味的非正常人，很有可能是90后妹子。

风舞也很认同我的这个看法。

“他的打法充满挑衅啊，而且容易情绪化。”风舞对于自己和队长之间的那场比赛侃侃而谈。

“这是风格。”我一边按照队长的要求继续和风舞苦练莫甘娜，一边辩解着。

“唔……妾身的意思是，妾身觉得似乎摸透了AB的打法了。”风舞继续和我比赛，但是显然心不在焉。

5

这样无惊无险了一个礼拜多。

第一赛季什么时候结束我们心里依旧没底。该死的官方通知，依旧滴水不漏。

不过这一个礼拜多，有一个好消息有一个坏消息。

好消息是，队长在周六的晚上进了QQ群直接喊我：“上线，训练结束。”

坏消息是，我看到了这一个礼拜队长和D两人排位赛的优异成果：

他们的积分已经到了1230多了。

6

开始组队了。

“我擦，你们怎么搞的？”我进了排位赛之后不禁忍不住问道。

“没啥啊，我们现在是高手里面垫底的队伍。”angel依旧无所谓的说道。

“现在我们做什么？”D看着自己的积分苦不堪言，怯怯的问道。

“我说过啊，拿冠军。”angel似乎很意外我们至今都不明白他的想法。

正在说着，我们的对手也进入了房间；是嗜血婴儿的队伍。

嗜血婴儿看到了我的名字，打字说道：“呵，告别赛了？”

Angel很淡定的说道：“嗯，以后就只能排位赛靠运气见了。”

“放心吧，高端的队伍就这么几只，等你们上来了，天天见。”嗜血婴儿哈哈大笑，然后开始了游戏。

7

这场比赛历时15分钟整。

打完之后我自己也是目瞪口呆。

尤其是15分钟时，对面的嗜血婴儿很豪气的打字道：“没必要坚持了，垃圾时间。”

然后……

他们投降了。

是的；一直以来从来不肯放弃而且以翻盘出名的嗜血婴儿，在十五分钟一到，自己点下了投降，同时让队友点击了确定。

这场比赛的时候，队长没有发过一个提示，没有给过一个指挥，只是操纵着自己的小丑来去自如杀得对方狗血淋头。

而D和我只是按部就班，对线、打野、发育、破上路、转下路。

在十五分钟的时候，我们的以15:7的人头比领先对方，同时对方两路全破。

“表现不错。”angel看着嗜血婴儿为第一视角的这场比赛录像，很满意的说道。

“脱胎换骨。”嗜血婴儿看了看我们这边保存的录像，感叹道。

8

那天我们只打了这么一场比赛，队长说让我们等着他，就独自开房玩去了。

周六晚上的黄金时间就被这么白白浪费？

我和D悄悄的说，队长干嘛去了？

“他？还账去了。”D耸耸肩说道。

后来我才知道，为什么嗜血婴儿愿意牺牲自己的队伍陪着我们练习。

代价就是，队长必须每天和嗜血婴儿单挑一把。

嗯，赌债肉偿，天经地义。

9

各取所需吧……

虽然我还不知道这么做的意义何在，但是起码嗜血婴儿显然得到了太多进步。

和高手对决，意识和操作上的差距会给人更大的进步空间。

不说别的，嗜血婴儿现在已经爬到了服务器第二名的位置，这个成绩足够说明他和angelbaby之间是等价交换。

10

Angelbaby在和嗜血婴儿举行了两个人之间的告别赛之后回到了QQ群。

然后直接和我们摊牌了：“我们需要找准自己的定位。”

定位？？根据之前玩魔兽世界的道理来看我倒是很清楚自己的定位。

比如说如果是55的比赛，我就是最佳第六人。

比如说如果是33的比赛，我就是最佳第四人。

没错，我就是多余的那个人。

11

“我喜欢做一个挑战者。卫冕什么的太辛苦……”angelbaby打断了我那几年玩魔兽的苦痛回忆继续说道。

没错这倒是；你也不喜欢天天有很多不认识的人执意要和你撸吧？

管子和游戏一样，都是比较隐私的。

12

显然我们小看了angel这个人。

几天之后，一直位居于顶点的炎皇，终于察觉到了一丝不对劲的地方。

“怎么这几天……新面孔多了好多，而且打的越来越吃力了？”炎皇私下里和幸福太奢侈讨论道。

“我也有这种感觉……”幸福太奢侈看着最近的比赛记录，心里也不知道哪里出了错。

只有badbaby看着这些眼生的ID，眉头越来越紧。

“一个礼拜内，他要杀回来了。”badbaby自言自语着，把玩着手里的鼠标。

13

之前我不是说过吗？？炎皇和bad他们扫了电信区的事情。

当然了，他们是以网通区第一的身份做的



这件事。

本来BAD的思路是好的，为的无非是多面对一些新的敌人而已。

但是angel却将计就计，也带着我们重生的队伍去电信区做了一件相同的事情。

唯一不同的是……我们的排名，是网通区垫底。

14

你们大概能够感受到这其中的区别。

当年若琳来网通区的事情人人皆知，所以炎皇以服务器第一的身份打回去，电信区的人顶多觉得礼尚往来而已。

但是，我也说过，angelbaby这个人是一个非常挑衅的人。

在这次的电信区之旅中，每一次一开场，angelbaby必然说的一句话就是：

“啊，我们就是网通一的狗屎一样的队伍，特地来寻求指教的。”

15

不到一个礼拜……

虽然我们面对的都是电信区中下层的队伍，但是这个“网通区的渣们已经开始在我们头上拉屎了”的愤怒已经蔓延了电信区整个的服务器。

你要知道，玩家们是一群很单纯的人，他们虽然对内互相谩骂，但是一旦有了外敌就会空前的团结。

尤其是当他们看到了一支小号队伍竟然依旧保持着“100%”的胜率时，终于开始有越来越多的人坐不住了。

而我们恰如其时的改变了口号。

“哎呀一个高手都没有，还是回网通一玩好了。”angel每一次拿下对方的基地后，就会一边跳舞一边说这句话。

16

当我们回到比尔吉沃特时，我承认，这是我看到的最混乱的排位赛了。

电信区的高手苦于没有机会在门前雪耻，急眼之后索性开始越界报仇了！

不，不能说是混乱；只是说从0开始的各个队伍本来也许是电信区的前三名；在这里，积分代表不了任何东西，只有实力才能说话。

因为，目前的队伍里，已经潜伏了无数电信区的高手憋着劲要找出“是他妈的谁这么小看我们电信区”！



没错，他们是来报仇的，准备虐杀了那一支去电信区挑衅的队伍后就回去。

关键是那几个小号起的名字完全没有章法，不好冤有头债有主。

这个时候电信区的同学们就发挥了主观能动性改变了自己思路，换了一个决定：

“如果找不到是谁，我们就虐了整个网通区！”

17

嗜血婴儿苦不堪言；他先是赢了一个1600分的队伍，获取了3分积分；然后又输给了一个1370分的队伍，输掉了31分……

而badbaby和炎皇更是深受其害，不到一天，前十名的排序彻底被打破。

目前的第一名，竟然是最近因为考试而没有上线的Fratellivita。

可想而知，现在比尔吉沃特的排位赛是多么的群雄争霸了。

18

Angelbaby确实是一个帅才，我不得不承认这一点。

他一直带着我和D苦练着基础操作和配合，然后又用巧妙的阴招一瞬间把BADBABY拉回了我们共同的起跑线。

不仅如此，混乱而又高水平的战局让所有高分段的选手疲劳迎战。

大家想得很简单，只是要把失去的分数拿回来而已。

只不过，由于分数悬差过大，一旦输了一把就需要赢十把才能得到相应的分数。

这是一个赌博一样巧妙的陷阱，一旦你开始追求排名，你就会彻底的进入一个死循环。

不同的是，以前的死循环是五至十支队伍，而现在却变成了整个网通服务器。

19

事情是有连锁反应的。

在电信区的高手们彻底搅浑了网通区之后，一群又一群潜伏着的高手们终于忍无可忍的也开始玩33。

人太多了……网通区的玩家想法更简单：妈的你们的服务器你们不玩，非要和我们挤一个服务器，弄得天天排队而且服务器爆卡，我们要把你们打回去！

于是……以“准牧师”为首的一群55选手也加入了这场无休止的混战。

要知道，他们可是一群55排位赛2000分左右的选手；如果说angelbaby具有服务器33比赛第一的水准，那么他们就是国内55第一名的候选人。

20

三天之后，Angel看着最近的比赛录像，看着排行榜上一个又一个名字，似乎有点走神。

“事情失控了……”Angel第一次流露出了不安。

嗯，我看着这份榜单也是同样的感觉。

因为……炎皇的师父，也出山了。

· 未完待续 ·

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

伪造的文件



创作灵感：根据真实经历改编，明目张胆地当面连骗NPC两次的感觉还真挺爽的……

时光沙漏



创作灵感：作为猎人经常负责开沙漏，一般没啥压力到最后还能剩两次。不过也有突然一卡被扭曲炸弹扫倒的，于是反应不及时的小队就悲剧了

转你妹！

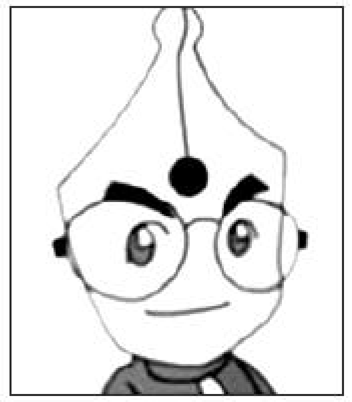


创作灵感：在网上看到了一张外国玩家简笔画的盖伦兄妹无敌合体技，于是不加思索地冒出了这句吐槽

两肋插刀



创作灵感：一开始发现易大师腿上绑着两把刀只是觉得是为了迎合剑圣称号的装饰，除了和八神的皮带一样耍酷捎带也会很酷地把自己绊倒之外没有实际意义。不过当遇上这一则里面的情景时自然就派上用场了



文：田品吕口
王凌轩，游戏同人四格漫画作者，南京艺术学院动画系教师。代表作：魔兽世界系列四格。



机械先驱维克多
3核驱动的机械大师！

近一段时间，LOL更新了三个法系英雄，他们分别是远古巫灵·泽拉斯、九尾妖狐·阿狸和机械先驱·维克多，泽拉斯是著名的大炮台，以超远的射程与恐怖的爆发力著称，而阿狸则因其超绝的机动杀敌能力受到玩家的青睐。唯独维克多在面世之后“褒贬不一”，有人说其是最垃圾的法师英雄，还白白浪费一个装备栏；有人说他是最全面的法系英雄，能打能抗能控能爆发。究竟，有三只手三个内核的机械先驱的实力如何呢？还请各位看官看完本文之后再做个决断。



Q技能触发护盾的过程。





新天赋系统简易报告



自成长型高阶魔械技术（简称ET） 被动技能

效果：维克托开场自带一个海克斯内核（不可出售），该装备+3法术强度/等级，并且可升级为三种增幅器之一，强化维克托的基础技能。

解析：维克多是LOL至今唯一一个自带装备出身的英雄，他的ET可以在商店内耗费1000金来升级，同时共有三种不同的路线可供升级，ET无论升级与否都不能贩卖给商店，也就意味着ET将永久占据一个装备栏。三种不同ET的详细升级野猫将放在后面的普通技能中一同介绍，来让玩家有一个全面的了解。



维克多的三核心在装备栏中的升级



能量转移 热键：Q

效果：维克托轰击敌方单位，造成80/125/170/215/260（+0.65 AP加成）点魔法伤害。并给维克托制造一个伤害数值40%百分比的护盾。

ET相关升级：力量强化芯片，+3法术强度/等级、+220生命、+6生命回复/5秒。3秒内强化维克托的移动速度30%。



依靠力量核心的Q加速效果，在逃命的时候非常好用，拥有了冰杖后，Q追杀更是犀利。

解析：此技能是一个单体伤害技能，从伤害和AP加成来说并不出彩，但因为能让维克多拥有一个护盾，使得维克多在前期对线时可以借机骚扰敌方，不用顾虑被小兵攻击。但是此技能的施法距离较短，而且命中敌人后还要等“回旋镖”返回护盾才激活，就是说，如果对方意识到你要Q立即作出反击的话，可能就赚不到换血的便宜了。在实战中，要想把Q发挥到极致，就需要配合冰杖来风筝对手。但如果你升级了力量强化芯片，额外提供的30%移动速度加成，可以让你在战斗中的灵活性大增。后期如果能达到40%的减CD效果，可以无限给自己套盾！

重力场

热键：W

效果：维克托制造一个强重力场，减速28/32/36/40/44%区域内所有敌人并每0.25秒叠加一个负面效果，3层负面效果之后区域内所有敌人被眩晕1.5秒。

ET相关升级：重力强化芯片，+3法术强度/等级、+200法力值、+10冷却时间减免、+5法力回复/5秒。超重力场将增加额外的30%范围。



W的减速加晕眩效果是维克多反杀的手段，其范围可以控制LOL中大多数的整条小路

解析：在2月14日更新的1.33补丁中，此技能被大幅强化，原版本是0.5秒才叠加一个负面效果，现在只需0.25秒，这使得敌方目标被眩晕的几率大增。此技能在老版中非常依赖重力强化芯片提供的额外30%范围，才能确保目标会被晕眩，所以要走团战辅助的玩家往往都会升级W技能的相关ET。W现在在团战中异常犀利，作为减速又是少有的长达1.5秒完全眩晕的技能，一旦玩家能熟练掌握将给予团队非常强大的团控支援。

死亡射线

热键：E

效果：维克托使用他的机械手臂发射一束狂暴射线，径直穿过目标区域，对路径上所有敌人造成点70/115/160/205/250（AP加成0.7）魔法伤害。

ET相关升级：射线强化芯片，+3法术强度/等级、+45法术强度。死亡射线使敌人燃烧，在四秒内造成30%的额外魔法伤害。



使用此技能需要选择起点和路径（智能施法下则是鼠标一划即可）





由于E有明显起手动作，有经验的玩家很容易躲开。但是如果能控好视野的话，却是隔墙偷人偷野的神技。

解析：射线是维克多的主要输出技能，玩家可操作射线燃烧的路径，在熟练操作之后，会发现在对线磨血、收兵打钱和团战AOE时操作性极高。但此技能的缺点也明显，就是施法开始到结束有一定的时间，碰到熟悉维克多的敌人，会很轻松地躲过射线的燃烧路径。同时，升级的ET所带来的额外伤害，可以被“净化”这个召唤师技能所移除。不过，如果你追求的是暴力流高爆发的维克多，则必须升级射线强化芯片。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



混乱风暴

大招：R

效果：维克托在区域内制造一个无限重力的奇点，造成150/250/350（AP加成0.55）魔法伤害并短暂沉默0.5秒敌人。之后奇点对附近所有敌人每秒造成魔法伤害。维克托可以重新引导奇点位置。灭世风暴激活状态下，将奇点导向你鼠标指针所在的位置并每秒对敌造成50/75/100（AP加成0.25）魔法伤害。



维克拖脚边的紫色小圈就是调整R位置的奇点

解析：这是维克多可以在团战中担任高爆发输出的又一个技能，虽然AP加成很少，但是因为初始和后续持续7秒的伤害非常可观，同时可以控制奇点方向，让维克多可以根据场上的情况来选择追杀的目标。0.5秒的沉默，让维克多能打断雪人、加里奥等需要持续施法的大招。而且风暴离维克多距离越近移动速度就越快！很多玩家发现，利用Q技能强化后的30%移动速度加成，外带冰杖的减速效果，可以让风暴追杀大多数的英雄。



放出大招后，维克多要紧追目标一路点R，控制风暴不断攻击目标



有人帮忙控场时，维克多只要控制风暴直接攻击后排即可

维克多加点攻略：

如果维克多走中，可以优先升级E来提高伤害力，3级点一级W用来增强控制力，随后辅升Q增加伤害的同时也增强消耗能力，最后将W点满。如果是走下路辅助路线的维克多可以考虑Q和E互点，虽然输出会少很多，但是线上的生存能力可以提升不少，前期依然只要一级W配合队友即可，W在很多时候作为后手，追加控制已经被减速或定身的对手更容易。

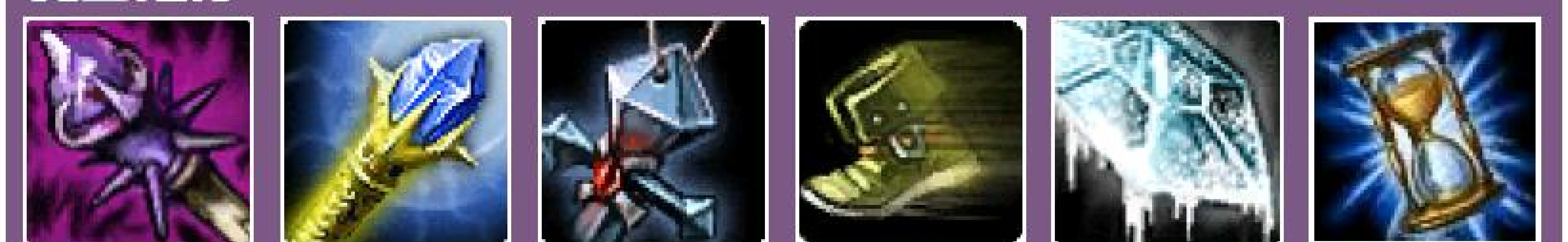
三种核心三种打法

由于维克多具有三种不同核心，使得他拥有三种不同的作战定位。

力量核心

选择此核心，那么维克多最佳的定位是团队的2坦，倾向于法师坦克的角色。天赋上可以采用9/21/0或者9/0/21甚至是9/12/9的三修天赋。攻击系中出到“10%法术穿透”毫无异议，作为法师坦，防御系的21点对维克多的风筝操作非常有帮助，另外通用系提供的移动加速、法术吸血和减少冷却时间也能让Q给予维克多更多的操作空间。

装备推荐：



时光　冰杖　女妖　忍者足具　冰霜之心　沙漏



时光由于其缓慢成长的特性，所以必须是第一件装备。冰杖对属于单体技能的Q有很好的减速作用，加上力量核心的加速提成，是维克多风筝流的关键装备。忍者足具在V1.33之后已经变成了减少所有普通攻击伤害10%（除了塔之外）的效果。冰霜之心在减CD和削弱对方ADC方面有显著效果，所以对于W核心的维克多来说也是重要装备。沙漏则是为了让维克多在深入敌方阵中放大之后，可以有一份保险。在逆风局的情况下，还可以选择贤者石到火焰皇冠的路径，吸血书在逆风局中也相当有用。

作战定位

选择肉坦的维克多只要做好“骚扰敌方后排”这个任务即可，利用Q和冰杖的减速加上W的定身效果，让敌方的后排ADC无法站桩输出，同时一旦能贴近对方的后排，果断开启大招对ADC进行伤害。也可以让自己专门保护自己的后排，有半肉和刺客突进己方ADC的时候，一样使用Q减速和W定身风筝。



冰杖永远是维克多的核心装备

重力核心

这是维克多纯辅助的打法，在天赋上推荐9/0/21的标准辅助天赋，减少CD和增加金钱是目前辅助必需的天赋点。

装备推荐：

火焰皇冠

泽克的信使



重力场在混战中能让敌方的阵型非常难受

辅助系的维克多，核心装备以贤者之石和黄金之心这类的工资装为前期装备，为了团队辅助，维克多必须要出大量的眼，这使得他购买装备的时候，尽量选择价廉物美的光环类装备为佳。超过30分钟之后，可以将贤者之石升级到火焰皇冠，将黄金之心升级到V1.33的新装备泽克的信使，在提供团队光环的同时也获得减CD的效果。

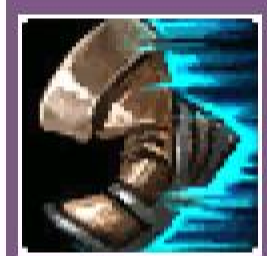
作战定位

前期保护好自己的下路队友，前中期包眼排眼扫清队伍的威胁，中后期善用W来团控对手和保护后排的ADC，这就是辅助维克多的打法。看起来虽然比较枯燥，但是由于维克多隐藏的输出能力，所以比其他一些传统的奶妈在打辅助的时候，更添了一份潜力，不过基本上很少有人走纯辅助的路线，只是为了W的范围效果还升级重力核心，天赋、出装和打法走的还是暴力流。

射线核心

升级这个，就意味着维克多将走上纯暴力流的路线，天赋必然是21/0/9。

装备推荐：



法穿鞋



法师帽



冰杖



深渊节杖

或虚空之杖

作战定位

中路霸线不解释。同时多和队友进行GANK来保证自己有一个良好的发展，中后期团战的时候不要贸然冲入对手的腹地，多利用射线超远的攻击距离和DOT持续掉血的效果来和对方磨血，最好还能有一个团控队友协助你来放大。说实话，走暴力流路线的维克多优势时期只在中前期而非后期。



利用射线的远距离在攻防中不断磨血是必须掌握的操作







一个TANK的自我修养

坦克，没什么好解释的，就是要有牺牲意识，团战时走在最前面保护队友并控制该控住的敌人，尽可能吃下对面的所有大招。最近LOL的英雄更新速度很快，实际上到截稿时刻为止，又一位女坦——骑猪妹也登场了（当然，猪妹我们得放在下次说）。而本期，就来对现有的坦克玩法作个梳理。

猥琐打野流 代表：水晶先锋

打法：以打野蝎子为例，前期出门装推荐布甲加小红，召唤师技能推荐带惩戒和治疗，如果你想快速支援队友也可以根据情况换上幽灵疾步或传送。打野蝎子建议主E辅Q（但Q技能最好在1级时点出），清野怪的顺序可以遵循蓝BUFF、三狼、F4、红BUFF、石头人的打法。不过因为野区重做以后，中立野怪中的小怪已经不再有太大的收益，所以目前更流行的打法是在队友的协助下迅速清三狼（大狼的钱得留给自己），然后让队友帮拉下蓝。这样可以确保自己更快完成第一波打野，之后是选择回家出装备，还是继续打野或立刻gank就视线上情况而定了。当游戏进入后期，蝎子的任务就是设法把对方的主力carry拖走集火掉或拖开最有威慑力的团控，然后就可以冲进敌营不断的QE普攻。

推荐装备

水银之靴 灯笼 冰杖 兰顿之兆 三相之力 自然之力

因为蝎子是依靠攻速来输出的英雄，前期爆发力并不是很高，先出灯笼或耀光之后接冰杖可以在确保攻击力的同时增强自己的生存能力（另外蝎子的技能也以法系加成为主）。

打野TANK排名

T1：水晶先锋（原本位列神级打野但改版后就……）、巨魔、龙女、虚空恐惧

T2：阿木木、龙龟、树人

T3：牛头，石像鬼



野区高富帅，单挑小天王

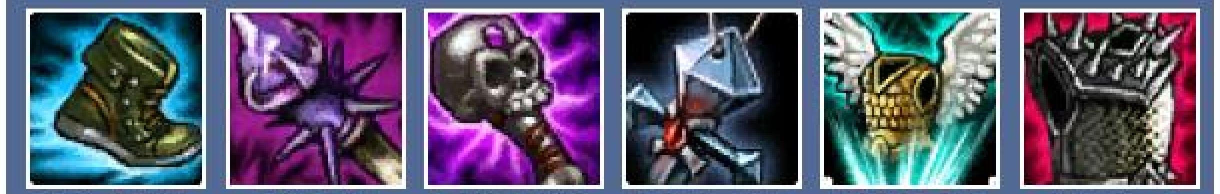
上单赖线王 代表：石像鬼

打法：作为一个上单的TANK，前期以farm为主，如果可以的话最好能将上路敌人压出经验区，让自己迅速达到六级，并配合来上路gank的队友拿到人头。不过，现在的上单英雄各有保命技能（譬如刀锋意志的控不住、瑞文的三跳等等），而且不少职业还会带上加血的召唤师技能，所以上路gank的成功率可能不大。当然，对方要gank还没硬起来的石像鬼也很难，毕竟石像鬼的E的加速效果还是比较明显的。后期的时候，石像鬼一般已经出到或者出完了荆棘之甲，这时作为主T，石像鬼当然要冲在队伍的最前方。最后说一下召唤师技能，上单石像鬼可以带治疗和传送，当然你也可以选择清晰术、闪现这样的技能，毕竟闪现接R可是利器。

这里要特别提醒新手们，跳大前一定要确保后方输出和自己保持在恰当的距离内，不要跳大结束后发现后排根本来不及接上输出，然后被对手后手反先手。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

推荐装备



水银之靴 时光杖 深渊权杖 女妖面纱 守护天使 荆棘甲 或自然之力



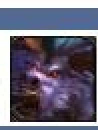
团战时被加里奥跳中后排输出可不得了

其实总结起来也就是一般主T的出装，当然，你也可以根据不同的情况进行些小调整。

上单TANK排名

T1：石像鬼、船长、炼金、暮光之眼

T2：龙女、树精、瑞文

下路辅助王 代表：牛头

打法：下路辅助位也是不少TANK出没的位置，不论是前期用控制技能帮助队友击杀敌方，中期推塔还是后期团战都比较安逸。以老牛为例，前期还是混线为主，技能可以主Q辅W有大点大，然后根据对方和己方的职业对比来确定是把对方压出经验区还是猥琐守塔。老牛QW连招一定要看准方向，不然很容易给敌人送闪现。到了中期，就可以考虑游走杀人，你可以利用疾行之靴的特点多去中路转转，帮助中路减轻压力或者拿到人头。游戏进行到后期团战，牛头一定要照看好队友再确定切入战团的时机，务必保证你的队友能抓到输出机会。召唤师技能推荐幽灵疾步加闪现，这一套技能是为了追杀和逃跑准备的，或者幽灵疾步加传送。因为几乎所有TANK都可以下路辅助，这里就不做排名了。

推荐装备：和上单TANK相似



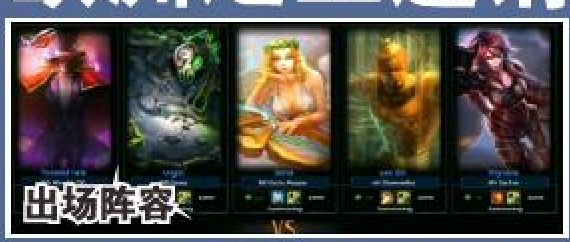
闪现配合出招能让牛头更给力

这样的TANK一般前期经济情况不会很明朗，比较依赖助攻的收入，前期免不了要出一定量的工资装，但优点是一般不会出现被杀的很惨的情况。另外作为一个辅助T，保护线上carry也是你的责任，记得多多买眼。

我是奇葩我怕谁

除了上面的几种主流打法，还有人喜欢用TANK中单，譬如石像鬼中单、树精中单等等。这种打法这里只是一提，并不做推荐，毕竟这样一来会侵占己方carry的资源，如果对方很会打，不能在中前期一波搞定对手的话，很快你就会品尝到输出不够的苦果了。所以作为一个好T，请远离中单。

TANK大战实例讲解
欧洲之王邀请赛M5 vs CLG



出场阵容



为什么要单独拿出第二场来解说呢，一是因为第二场是典型的逆袭战局，二是因为这场双方的主T都打的有声有色，特别是M5的龙女。

三分钟左右

盲僧率先拿到红蓝buff上路gank船长，在盲僧冲出草丛的同一时间，船长果断一个闪现逃走，此时龙龟也终于完成了打野任务，并帮助阿狸顺利拿下中路一血。



一血

五分钟左右

在盲僧的配合下，想要塔下强杀龙女的船长被顺利击杀，但船长在临死之前，还是顺利干掉了龙女。

七分钟左右

狐狸中路杀掉了可能在走神的卡牌，但是盲僧的适时支援几乎就要杀掉狐狸。关键时刻，龙龟登场，悲剧的盲僧被嘲讽在中路的草丛中屈辱的扑街。此时，面对CLG龙龟的gank，M5几乎毫无脾气，这段时间的比赛堪称CLG的表演时间。M5唯一的亮点是龙女跳大躲开了龙龟和船长的gank。



船长强杀龙女



精彩的逃跑

十六分钟以后

第一次团战爆发在小龙。不得不说，在团战的处理上，M5确实要比CLG要好。不管是龙女率先开大，还是卡牌的闪躲和通过闪现走位都十分精彩。反观CLG，队员目的不明确，大嘴盲目追随卡牌，风女辅助无力都是硬伤。这波团战，M5以一个琴瑟的代价带走了CLG的船长、风女和大嘴。此后，CLG继续利用小规模的gank收割人头，但转机又出现在龙女身上，龙女从上路回到中路，回程路上不断经过CLG的眼，于是阿狸、龙龟还有风女在中路草丛把她堵住。龙女一个跳大穿墙但CLG三人仍紧追不舍，此时龙女并没有一味逃跑，而是不断用技能消耗对方血量，这时风女犯了一个致命错误，一阵大风把龙女吹到阿狸的攻击范围外，随后M5的卡牌抵达，盲僧也在不远处。龙女一个闪现穿墙到达风女身边，一套连招要了风女小命，虽然龙女不免一死但龙龟也被带走。这波团战后，M5直接推掉CLG两个炮塔并在杀大龙时又带走龙龟。



一只龙女换掉对手两人

比赛最精彩的团战发生在双方最后一次抢大龙，依然是M5的先手CLG反抢，M5的龙女再次果断开大，卡牌则第一时间闪现穿墙，躲开龙龟和阿狸的强杀。而CLG的风女为了保命又一次用错招数把敌人吹走，最后除了风女逃离CLG团灭。



大龙战



等到世界末日

《暗黑破坏神3》大几率将于2012年第二季度发售

这个是所有玩家都想知道的答案，也是在制作杂志时小编们人迟迟等候的消息。就目前官方发布的消息来看游戏已经确定将会在2012年的第二季度让苦等的玩家们修成正果……当然，这个也是即确定有不确定的一个消息，原因自然是苦等到现在的玩家们都心知肚明的。

不过就目前暴雪的动向来看《暗黑3》应该也不会再跳票了吧，目前测试版的bug修改以及压力测试都已经顺利的进行了，虽然一些比较大的修改还是存在的，不过应该达不到跳票的程度吧。毕竟，玩家的民愤已经积攒到了一个不得了的地步了……



贪睡猫：另一个值得我们欣喜的事情是在之前的测试客户端补丁中，有人发现了这张简体版的游戏logo图，在加上过去曾经曝光过的简体版游戏图片来看，暗黑的简体翻译进行的很顺利。究竟能不能让我们可以全球同步玩上游戏，就全看各位玩家的人品了。

属性系统究竟是进步还是固步自封?

在本次暗黑测试中变化最大的一项内容，就很多方面可谓是颠覆了最初版本的很多概念。游戏中原本的攻击，防御和精准，这三项属性彻底移除。转而加入了敏捷，智力，力量和活力，这些属性的效果如下：

敏捷

提高猎魔人的伤害；提高武僧的伤害；提高所有职业的躲闪。

智力

提高巫医的伤害；提高魔法师的伤害；提高所有职业从生命球获得的生命值。

力量

提高野蛮人的伤害；提高所有职业的护甲。

活力

提高所有职业的生命值；修改了每点活力提供的生命值：玩家现在从1级开始每点活力提供10点生命值。



同时原本游戏中的物品属性中和攻击、防御、精准相关的随机前缀已经被敏捷，力量和智力取代了。从这个变化来看影响最大的无疑是野蛮人、猎魔人、武僧，这三种职业。而他们的职业地位现在单纯的从属性效果上分析的话，又回到了“魔兽”的老套路，力量优势的野蛮人无疑是初期最受属性加成实惠的英雄，攻击力成长的同时护甲也会增加，初期就可以拥有十足的优势。但是护甲减伤是和等级息息相关的，所以也就是说随着对手的等级逐渐上升其效果就会越来越弱。而敏捷所提供的闪避虽然初期可谓是聊胜于无，但是随着其堆嵌和增加，目前还没有看到有对闪避的价值有影响的设定，所以一旦达到了一定的程度后就会产生可怕的量变。

贪睡猫：当然这样的属性分配方法究竟好不好，还要在高等级的游戏中才能了解。期望暴雪考虑过之间的相互关系并采取敏捷的一定限制措施。不然在高等级后全部是堆嵌敏捷创造无敌的闪避超人的话，那么大家倒是就不得不体验“野蛮人的消失”这一附赠资料片了。

魔方、金炉等便利神器离开了我们，白色装备大跌价



随着《暗黑3》测试的不断进行，游戏中出现的另一个极大的调整。鉴定卷轴已经被移除，玩家现在可以通过右键点击物品图标来鉴定物品。之前的便利神器之一的奈非天魔方已经被移除，分解装备的功能现在转移到了村子里的锻造工匠身上。而自由售卖商品的乔丹金炉已经被移除。

这个变化其实是牵一发而动全身的变化，以上的两种外带神器被移除的同时，游戏中的物品价值也会发生不少变化。白色物品除了新手时作为聊胜于无的装备品，除此以外基本已经沦为垃圾的代名词了。

贪睡猫：白色物品现在不能被分解作为基础材料了，而就算你想要带在身上运回村庄去贩卖你也会发现其售价显着不值得去占用你的背包空间。也就是说现在当你面对打完精英怪或者开箱后爆了一地的白色装备的话，你就默默的哭吧……

2012的电子竞技赛会有星际2和魔兽世界竞技场对吧？魔兽世界和暗黑3有啥区别？

如我们之前所说，我要澄清一下关于对暗黑3的竞技性期待的主要理念。那就是我们不会让暗黑3成为电子竞技项目。我们不希望大家理解暗黑3是一款电子竞技游戏，我们的设计决定有意选择暗黑3不会成为星际2或魔兽世界竞技场那样。因为那不是我们所想的游戏。

PvP是另外一个方面：我们认同暗黑2里的PvP环节，我们想提供更好的方式让玩家们打的牙齿鞋子满天飞，但会是在一个比暗黑2更容易控制的环境下。

暗黑3的金币拾取将会很有价值

玩家都会习惯去会捡金币的，大家都会的，直到他们意识到这一文不值。你把它们留在地上的原因，不是因为需要点一下鼠标去拾取，如果它有一些价值，甚至是对你有利的，你绝对就捡起它了。你会想在《暗黑3》中捡它的，甚至不用你去点它，你只要跑过去就行了。捡起掉在地上的物品将会是游戏体验很重要的一部分。

Beta 测试之后已修正超过5000BUG

我有个好消息告诉大家。昨晚，我们在Bug汇报论坛上已经提交了超过5000个BUG！这是暗黑3社区的一个里程碑，而且是大家应该为之骄傲的。关于这次Beta中找到的BUG有一些有趣的记录：第一个BUG是在2011年9月6日发现的，可以在这里找到。 汇报最多的BUG是2011年感恩节战网服务器当机。汇报超过200次。

截止太平洋时间2012年1月25日上午10点为止，一共汇报了5092个BUG。5092个汇报的BUG中，有856个特有BUG直接返还给了开发组进行修复。

经典的回城术音效可能回归

Q：我们能有以前的传送门开启音效么?

A：这其实是我们正在考虑中的事情。

玩家本地时间显示

我们已经在游戏里加入了一个时钟，显示当地时间。目前这个时钟显示在小地图旁（在发布之前还有可能改动）。因为这不是一个重要的改动，所以在beta中有可能不会出现。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

主机版很重要，但更重要的是PC版！

我们说有一个主机团队没错，但这并不代表我们会做出来。我们仍然在探索主机版，但更重要的是PC/MAC版本！暴雪的确有几个职位需要来负责主机游戏开发。话虽如此，目前还没有什么真正的项目，无论是暗黑3还是什么。我们的确有致力于升级技术和能力来开发或者跨主机平台入网，仅此而已。

等级上限会随资料片的发布而增加

虽然暗黑3自身还没有发售，但是资料片已经没有悬念，暴雪总裁宣布会在游戏发售后的3年内发布首个资料片。国际惯例，资料片中我们会看到新的角色，物品装备，更高的角色等级，更广阔的地图场景等等。今天的蓝贴也印证了这一点。

我们希望暗黑3的等级上限是和游戏的内容同步的，1-30级普通难度，30到50噩梦难度，50到60地狱难度。从这点看，在新资料片中增加等级上限是很有道理的，因为新的资料中会有新的内容，等级上限也应该与这些内容同步。新资料片肯定也会带来更新更好的装备，甚至一些补丁都会带来新装备。

专家模式下PVP永久死亡尚未定案

目前我们没有计划设定团队竞技场里能永久杀死角色，只有PvE环境(定义是：游戏的PvE合作模式下，玩家在游荡时被怪物杀死则为永久死亡)。

如果有变化我会通知大家。在专家PvP下不会死亡不是和专家模式的设计相左么?老实说，我不知道竞技场将如何确定最终死亡。每个角色的寿命只有一场比赛，如果团队模式下被对方集火就没希望了。我知道这很刺激，但却完全抹杀了趣味性。

如我所说，我们还没最终定案，我们是期待PvP模式下能让玩家最终死亡，比如通过决斗，1v1竞技场或者某些我们还没想到的方式。我们需要研究每种方案的优势和缺陷。

暗黑3的游戏画面追求好看并且耐看

Q：暗黑3的画面看起来像是一个2008年水平的游戏。

A：暴雪的游戏信奉易于上手的宗旨。这不仅体现在游戏设计本身，也同时体现在对于电脑硬件配置的要求上。我们的游戏不希望让大家的电脑都跑得很吃力，这也是我们的一个目标。

玄秘工匠暂时移除出游戏



之前可以为玩家升级各项装备的玄秘铁匠在某个版本中悄悄的登场，之后又在某个版本之后悄悄的离开了。有很多玩家对《暗黑3》这方面较大的系统更新有很多疑问，其中关于玄秘工匠被移除是否会影响到宝石这个问题。官方是作出的这样的回复：

我们还在添加新的修饰中，去掉那些没用的，并测试中。而玄秘工匠的附魔都添加到了物品属性池里，但不是宝石。可能会改变。素以，不会宝石有大的改动。

贪睡猫：之前大张旗鼓的玄秘工匠被整个删除了，这个究竟是不是资料片的阴谋呢？

暗黑3高端物品掉落系统确定：Boss并非最好



Boss的掉落肯定会比一般的小怪好，但是稀有和精英怪物的掉落会更好。这样设定的目的是因为炼狱难度哪都差不多难，怪物等级一样，你可以从任何场景得到物品，而不是只靠刷Boss。

为了鼓励大家多和这个世界互动多进行探索， 随机出现的稀有和精英怪物将拥有好装备的最高掉率！这样当你发现一个稀有或者精英怪物的时候，会让你有激动得不敢喘大气的感觉，而当你干掉他们掉出物品的时候，更会让你心里再次激动，肾上腺分泌加速。

Boss在刷装备这方面是第二选择，而且随着时间的推移，boss的掉落会贬值。我想有的玩家想要一个类似掉落列表(WOW)类的掉落系统，但是我想说，大部分玩家不希望这样！

贪睡猫：不用每天按着程序去刷BOSS啦！可每天去找精英怪是不是也是在做一样的事情啊。

聊天室系统将会倾向于小范围的联络



之前曾经由于官方发言人口误而沸沸扬扬的聊天系统最终也有了大致的定论。公开聊天频道会出现在《暗黑3》里，除非出现任何致使官方不得不移除它的因素，因为这个功能已经出现在测试版的文件中实装了。

聊天频道现在更像是《暗黑2》的IRC式聊天，室而不是暗黑2那种单体聊天小窗口。让朋友们和网友们创建一个社交团体一直是战网长期目标之一。也就是说《暗黑3》的聊天系统将不会是全局性的，而是将用于组队和相识的好友等等之间一小部分人之间用于方便联络的工具，而不会像是网游中会出现世界性的全球对骂系统。

贪睡猫：究竟聊天系统究竟会是有一个什么样的全貌目前还不能算是彻底的官方定论，总之其意思就是会随着游戏的发售逐步加以完善。

拍卖行强大新功能：堆叠物品买卖



从拍卖行的角度来看，可堆叠的物品是为了方便玩家的买卖过程而设计的。在拍卖行中，玩家不再需要自己一页页的翻找价格最低的一组物品，而只需要选择可堆叠物品的种类，输入你希望的购买量，然后就可以按目前拍卖行中的最低可能价格买到。这意味着，你可能是从多个销售者手中以不同的价格购买了这些物品。拍卖行会自动为你完成这一系列的交易。

类似的，你也可以通过拍卖行快速的出售你的可堆叠物品。你只用简单地选择你希望的出售总量，并输入你希望的出售单价，一切就OK了。因为拍卖行会自己调配这些物品的买卖，所以你没有必要把你的这些物品分开成一组一组的或者一个个的来卖。这个系统总得来说就是在模拟现实生活中的商品市场。你从不同的人那里买各式各样的商品，而商品的价格是随着供需关系的变化而变化的。下面我们提供一个简单的例子，比如说，你要买50个普通的垃圾。基于一个假想的市场，你可能最后会：

从A那里以1/个买了25个；从B那里以1.1/个买了15个；从C那里以1.2/个买了10个。拍卖行会自动为你完成以上的这些交易。

贪睡猫：值得注意的是，你永远会优先买整个拍卖行中最便宜的，买光了这些最便宜的才会去买第二便宜的。另外，在你最终确定购买付款之前，拍卖行会给你出示一个订单，上面会显示你这次购买的所有物品以及其价格，相当便利的功能。

《暗黑3》仅支持4人联机



暴雪社区经理Bashiok正式对玩家表示，虽然《暗黑破坏神3》拥有5个职业（可能还会有更多），但是这款游戏将仅支持四名玩家在一个世界中进行游戏，并且未来不会考虑提高这个上限。官方并没有对此做出进一步的解释，不过这却引起了一些玩家的争议，他们认为暗黑3在世界各地的审批工作走的都是网游审批流程，未来却仅支持四个人在一个世界里游戏。这样的数量对于现在的游戏来说实在太少了，要知道在《暗黑破坏神2》的时候通过战网在同房间游戏的玩家就可以达到8名了。

玩家对于这样的限制肯定是表示比较不满的，谁都想和更多的朋友一同进行游戏。所以也提问过，组队人数上限会随着图像技术进步而提升么？

那你们竞技场上的3v3是怎么回事？图里就有6个人了啊，逻辑上说不通啊？这样的问题，而官方的相应回答则是，在任何情况下对于增加人数的回答都是否定的，现在和将来组队人数的上限都是4个。而竞技场地图是特别设计的，有着特定的尺寸，而且里面只有玩家不会有成百上千的怪物。

贪睡猫：所以也就是说，不管你喜不喜欢这个人数限制，总之就这么决定下来了。或许说这就是为了体现暴雪设计《暗黑3》时考虑的初衷和当初说过不会是网游宣告的体现，希望到最后它也能这么坚持贯彻下去。

《暗黑2》的透明地图模式不会沿用



对于《暗黑3》测试中地图的情况一些玩家便是希望仍然能够边看地图边走路，但不是通过点鼠标而是按住。这是为了使玩家保持专注于游戏，而不想让大家不停地去翻地图而做出的精心设计吗？

官方表示去除透明地图，这是一个精心设计的选项，他们不希望《暗黑3》中存在需要人们盯着地图上的一个点来指引自己通过的场景。所以我们把地图做成全屏且完全不透明，并且防止在地图打开时发送命令的情况发生。而且我们也很喜欢让你的人物花点时间停下来打开地图来获取方位这样的一个概念。

贪睡猫：停下来看看地图应该是暴雪想要玩家体验的RPG游戏的玩法吧，当然其实暗黑的地图也不复杂。所以意义上这张《暗黑2》方式的跑地图将会离开我们。

另外，我们在试图建立一种永恒的视觉风格。这和第一人称射击游戏很不一样。第一人称射击游戏的画面一般不到几年就被新的图像技术所取代了。而我们不一样，我们的目标是做一个好看的游戏，同时这个游戏的画面要能够撑好久，所以我们不会去追求真实世界的再现。这一点很重要，因为我们希望大家能在这个游戏里面玩很长时间。

角色间共享距离的详细研究和解释

Q：组队模式下，如果玩家不去搜寻木桶或小房间，你们是否会因此失去经验值？

A：在一个范围之内（大概是一个半屏幕）才能有掉落判定和经验获得。





上边是玩家所在位置，而下边则是你可以和队友分隔的最远距离。这就是大概的半径范围。所以这样来看，这一个半屏幕其实 是很小的一个距离，也就是说在合作模式中，如果大家各自为战将会非常不利，产出更低！所以当以后大家组队游戏的时候， 千万千万要一起行动，无论是从安全性角度还是从掉落、金币和经验值产出上来看。

不准备做更多复杂的技能特效动画

我们没设法实现太多这方面的构想。这的确是个很酷的想法，但是需要相当大的工作量。由于这涉及到各种人物、各 种武器等等各方面的要素，考虑到游戏整体，有时会有更重要的任务。



SHANK 2 闪克2 BOSS攻略指引

RAZOR

投掷轮胎

如果你离开BOSS中远距离的话，BOSS便会投掷单个轮胎向你滚过来。由于有一个抛物线，所以要看情况躲避，不过伤害并不高。



捶地击

高高跃起后砸向地面，判定范围比较广，是比较麻烦的招式。不过跃起和下坠的过程都比较长，注意躲避的话并不算难办。





擒抱

向前突进后的擒拿攻击，准备时间比较大，但是判定和伤害都比较可观。如果不能多次躲开的话，估计就很难过关了，熟练使用翻滚才是躲避的良策。



燃烧车轮投掷

在血量较少时出现的新招式，基本上就是投掷轮胎的加强版，会一次性扔出3只燃烧的轮胎。如果只是简单的使用跳跃的话，要躲过并不容易，被连续命中之后的伤害还是比较可怕的。虽然部分情况下，这招都是在离你比较远的情况下才会发动的，但有时还是会近身扔出，让你比较措手不及。



作为本作的第一个BOSS，拥有一副天生的便当脸，大部分的攻击都还是比较容易躲过的，攻击动作都比较简单，难度基本上就相当于血厚的大型杂兵，只要注意不要被擒抱抓住就能打的比较轻松。

在BOSS跪地后用闪克突袭抓住就可以进行一段剧情攻击，之后BOSS会投掷燃烧车轮，数量和伤害都比较大。同时也会找来几个杂兵，不过杀掉后都会掉落补血的道具，由于后面的阶段攻击方式并没有什么特别的变化，所以以上几招熟练躲避后战斗异常的轻松。不过有时候蹲在角落的BOSS就算你近身了也会投资大量燃烧车轮出来，要加以小心。

INFERNO

火焰弹

喷射数发火焰弹，飞行速度尚可，而且有着爆炸效果。属于一不小心就很容易被击中的招式。



火焰喷射

对正前方连续的火焰喷射，伤害很大唯一比较好的办法就是在看到启动动作发生后马上翻滚到BOSS身后。这一攻击后BOSS的硬直极大，可以马上持续反击。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

地面燃烧

本BOSS的招牌招式，一开始的话会觉得十分难对付。在经过一个小小的准备动作后BOSS会点燃整个地面，只要你站在地上就会收到持续性的伤害。不过这一招准备时间不算短，在看到火焰喷射器的口向下时，就马上跳到两侧都有的箱子中的某一个上面就好。万一不幸来不及上去，也可以连跳来避免受到最大伤害。



撞击

用枪托撞击，躲避还是比较容易的，攻击力也不算高。但是BOSS硬直也不大，小心接下来的招式。



擒拿

和上一个BOSS一样，向前范围内一旦被抓住后就会有一通火焰喷射器的持续扫射，伤害很大。



第二任BOSS难度提高了不少，而且本次战斗的两个血瓶一开始你是无法得到的，要诱使BOSS向天花板喷射火焰弹后炸下来。而一开始的两侧箱子上的燃气管也可以扔向BOSS造成一定伤害。

不过这一次就算剧情攻击后BOSS的招式也不会有什么其他变化，一旦熟练判断地面燃烧出现的时机就可以很容易的将其战胜。正常战斗没有杂兵的支援，不过切记不要盲目和BOSS拼血，被火焰持续燃烧的输出还是比较可怕的。火焰弹的躲避还是比较麻烦的，尽量和其近身战逼迫其使用近战招数比较好躲避。地面燃烧的时候马上跳到两边的箱子上，或者两侧的墙壁防止受到持续性伤害。

ROSELLE

雷暴

飞到空中将一样投掷一枚爆弹，数秒后一直线范围内都造成伤害。在空中的这段时间你基本都无法攻击，只能用远程武器磨一下血。这里推荐远程武器使用匕首攻击，伤害不错。



前进突刺

BOSS回到地面后马上会进行这项攻击方式，突进的狙击很广，速度也很快。不过只有这个时候你才能全力攻击BOSS，所以多多熟练这招的速度，躲过后马上进行攻击吧。



闪烁攻击

十分麻烦的招式，虽然不怎么容易被攻击到，不过同时你也不能对BOSS造成多大的伤害。BOSS在闪烁移动后马上出现投掷攻击，接着马上会再次闪现走，基本无法造成多少伤害。



超级雷暴

BOSS下降到一些血量后雷暴会变成三枚，而且同时会召唤野狼来帮忙。虽然雷暴的性质和之前的一样，但是由于是三枚同时爆炸，也就是说你有可能收到连续的攻击。再加上野狼的高伤害以及攻击你时造成的硬直，在这个阶段很容易一不小心就被秒杀。尽量远离野狼，让他们被雷暴自相残杀而死吧。



游戏中超麻烦的BOSS，你只有在她进行前进突刺的时候才有机会尽情攻击，而且这还要先躲过她的攻击。其他的时候不是在天上只能用远程武器蹭点血，或者就在其瞬移的时候打上1、2下。在后面的阶段，野狼登场后雷暴的数量增加为三枚，这个时候相当容易被秒杀，需要特别注意将野狼先清掉，雷暴也会打到狼。狼被打时候会掉落小血瓶，可以作为一定的补给，不过掉落一定数量之后就不再有了。

OBENG

召集族人

这一战的难点，要持续对付源源不断到来的杂兵还是十分麻烦的。要十分小心不要被攻击到，不然消耗战实在很麻烦。大型的杂兵数量不多，利用道具快速解决，之后就是面对那些扔燃烧瓶了小型兵了，这一关取得的霰弹枪很有效。





重压

十分老套重压，只要小心不是被那些普通的杂兵纠缠的话就可以很轻松的躲过。



冲撞

和大型胖子杂兵一样的攻击方式，会跑一个屏幕攻击力高，不过十分容易躲避。



十分差劲，最没有BOSS像的BOSS，根本就是一个血多一点的胖子杂兵。本身只会两招重压和冲撞，伤害蛮高的，不过十分容易躲避。这一战的难点就是在战斗期间持续召唤大量的杂兵出场，特别是扔燃烧瓶的小型杂兵。本身行动迅速比较难打中，而且燃烧瓶的高伤害以及BOSS不停来回的冲撞，确实有可能一不小心被下了半管血。建议多留意下道具清理杂兵，现场的地形道具也有不少可以让你使用。只剩下BOSS后十分容易对付，用火炬去敲他可以轻松胜利。

CYCLOPS

捶地

在作出一个挑衅动作后连续三次的地震攻击，伤害本身确实不高，不过会将你震到下层。由于本地图总共只有两层，一旦再次掉下去就直接被秒杀了。



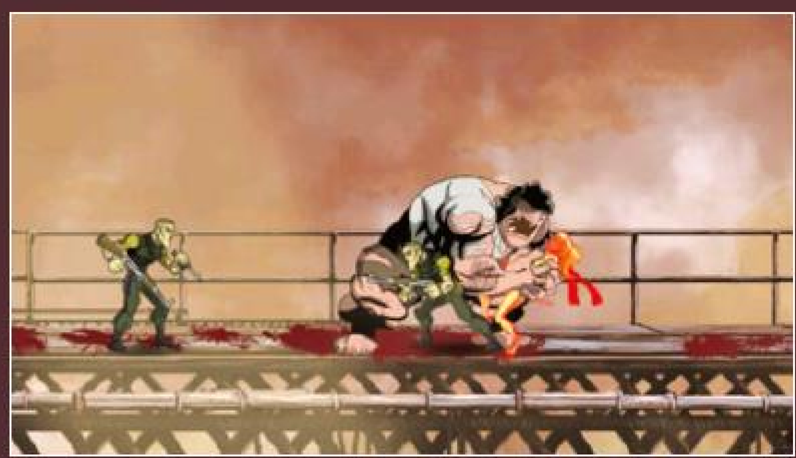
冲撞

和其他冲撞类似，不过由于BOSS体型的关系，所以判定比较大。只要站在稍远的地方BOSS就会装过来，可以反利用这招来清理杂兵。



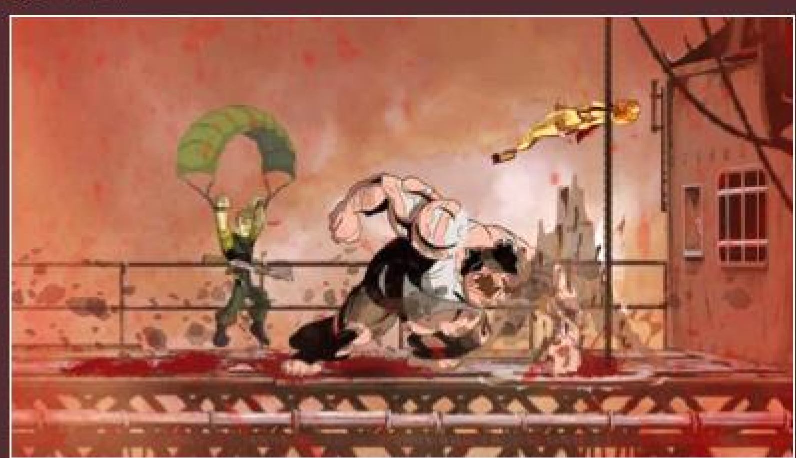
投掷

和其他大部分BOSS一样的伤害技，不过这一次还有着机枪兵的存在，在被抓的期间里实在会很受伤。



拳击

单手挥拳撞击地面，不像捶地有准备动作，被攻击到也很痛。附带一段震地效果，所以不要一直呆在底下的钢管上，以防被一下子震下去。



十分有地形优势的BOSS，不停刷新的杂兵是机枪兵，非常的麻烦。震动地面的时候会将你震到下层，如果被连续震两次就直接被秒杀了，捶地时让你无法随意行动，而机枪兵的远程攻击火力可是很痛的。虽然比较难对付，不过掌握方法后也不见得有多难，机枪兵的伤害确实高，但是本身也会被BOSS的冲击波及。也就是说你诱使BOSS使用冲撞的话，就可以将一路上的杂兵都挤下去，而捶地的时候更是直接全屏秒杀杂兵。而你万一被震到了记得马上跳到上层。除此以外就不算难打了，诱使BOSS出招后翻滚到背后攻击吧。



DOCTOR

突刺

最常用的一招，速度、判定都很好，要学会用翻滚来躲避，在BOSS攻击挥空后在进行攻击。



坠地突袭

起身跳到空中和坠地的期间都分别有判定，中远距离比较容易被这招偷袭。



投掷手术

跳到空中投掷扇形的四把手术刀，范围比较大，不过伤害很低。



躲闪飞刀

被你多次攻击后会忽然进行一个后撤步，然后向前投掷飞刀。攻击时不要太贪刀，一旦发现BOSS后撤了，马上向前翻滚躲闪。



锁链捆绑

第二阶段的新加技能，中距离的强力技能，清杂兵要快速，不然就会被这一招捆绑住。





旋转车轮

向前突袭的同时进行车轮攻击，一旦被攻击中就是多段数的伤害，十分强力的招式。唯有注意通过墙壁来弹跳躲掉。



本作最难的BOSS，唯一的弱点就是本身的伤害有点低。反之也就是说，攻击能力绝伦，要是伤害再高一点就很难打过去了。招式全部都是高速技，硬直很小。一开始的阶段在熟悉技能后还算好对付。第二个阶段开始后就难度绝伦了，会加上旋转车轮以及锁链捆绑，一招远距离、大范围、大伤害，还有一招中距离的高速打击，都很难对付。而且还会不停的出现强力的护士杂兵，可谓是难上加难。此BOSS本身也没有特别的弱点，所以唯有不停的熟悉技能躲避攻击，而护士们尽快用霰弹枪解决掉。

MAGNUS

突袭

被抓住后受到一通攻击的伤害，不算难躲，只是有时会和嘲弄攻击搞错了，而被抓。



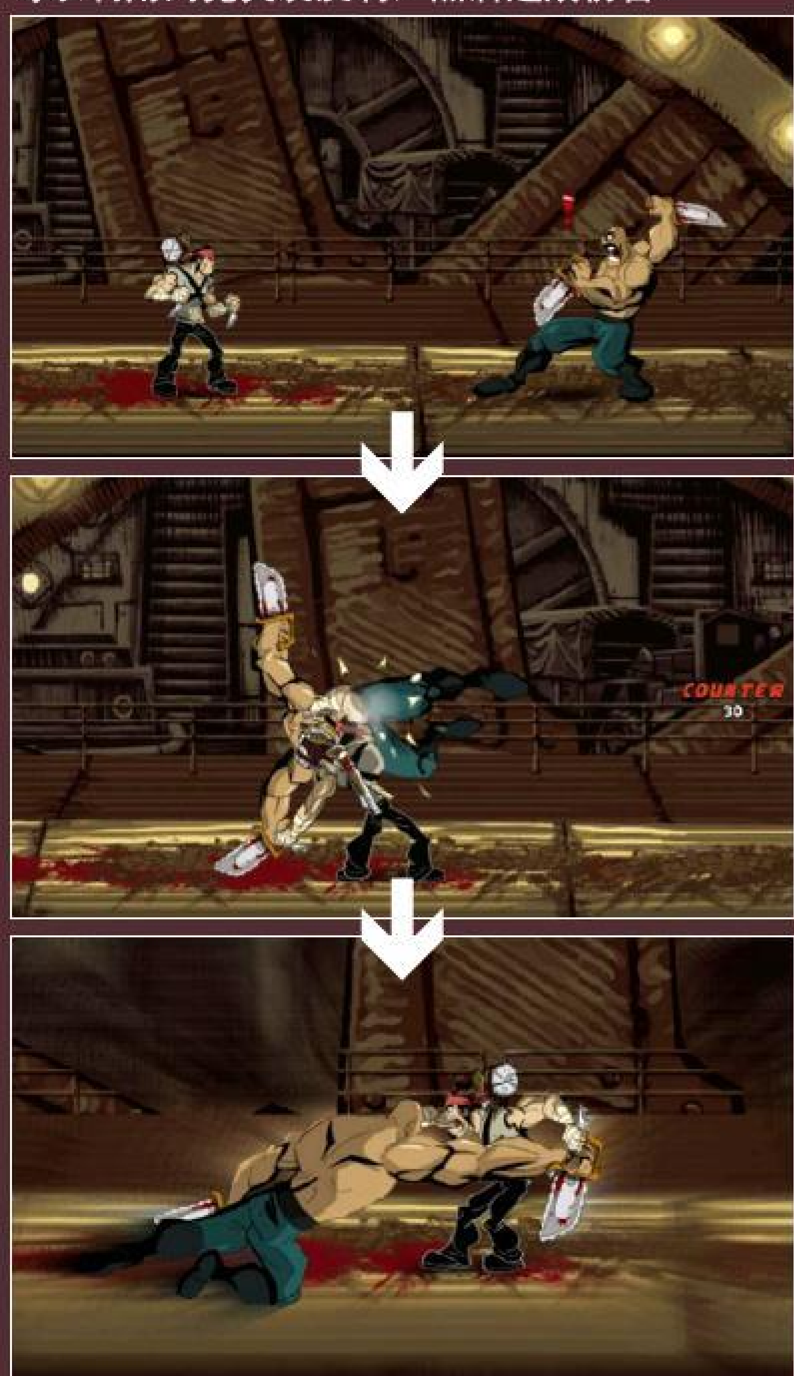
震地击

这个稍稍有点强力的招式，速度和判定都很好，中距离时会这么攻击。



嘲弄攻击

先大笑一番，然后进行突袭，在突袭中很短的瞬间头上会出现一个感叹号。这个时候你可以利用闪克突袭反制，然后造成伤害。



地雷

称得上是BOSS自取灭亡的一招，只要你不停移动据不会被砸到。而爆炸后残留的持续灼伤是对BOSS也有效的。



火焰旋风

和DOCTOR类似的强力突进技，准备动作很明显，注意利用墙壁弹跳躲开。



机枪塔

出现后记得要马上击毁，不然受到夹击的话实在笑不出来。



老实说并不怎么样的BOSS，感觉还没有DOCTOR难，甚至打完还以为后面还有最终BOSS等着。一开始的时候BOSS是赤手空拳的，稍稍受伤后掏出匕首，开始正式战斗。第一阶段主要的招式有两个，突袭和震地击，相较于DOCTOR都是比较容易躲开的攻击。而嘲弄攻击是本作BOSS战比较少有的弱点，可以直接用闪克突袭进行反制。在收到一部分损伤后，BOSS会召唤机枪塔出来，总共有两个，记得要马上用远程武器击破他们，还有血瓶会掉下来。最后阶段新增加地雷和火焰旋风，火焰旋风和DOCTOR的旋风类似，注意利用墙壁来弹跳躲开。而地雷被你踩中后小幅延时后会爆炸，碧轨且持续燃烧，而这个燃烧对BOSS本身也有效，可谓是自取灭亡。嘲弄攻击的弱点全程都有，只是后面的阶段会少一些。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

从最早的DOS游戏，再经历了由2D到3D的转变，Team17的那几条小虫子足足抗战了18年。目前，最新版本《百战天虫·终极伤害》已经发布，这款游戏被视为将《百战天虫3D》与《百战天虫4：伤害》有机结合的高清版，为此也得到了虫迷们的注意。

游戏感言这里就不多说了，打好这款回合制策略游戏的重点依然是对武器的娴熟掌握。在武器设定方面，终极伤害提供给虫子们的选择非常丰富，这里就对一些常见武器的玩法逐一讲解。

枪械导弹类

火箭炮：最传统的抛射武器，也是枪械、导弹这类武器的原型。使用技巧是先用Q预瞄，随后鼠标左击不放调整射击力度。

自控导弹：可以锁定敌人并进行精确打击，唯一的缺点是不会避开障碍物。另外要注意的是，此处是用E（而非Q）开启锁定视角。

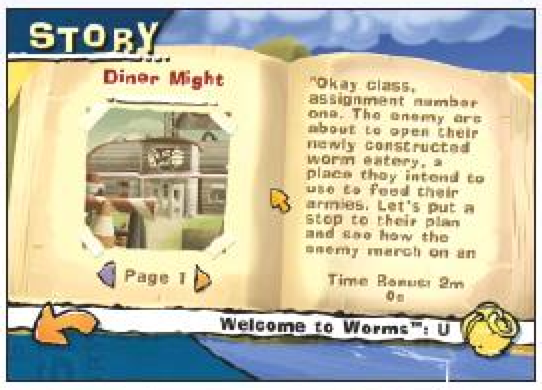
散弹枪：能远距离进行精准射击的武器，特点在于一回合战斗中能使用两次，当然，该武器的单次伤害力要比同类武器弱一些。

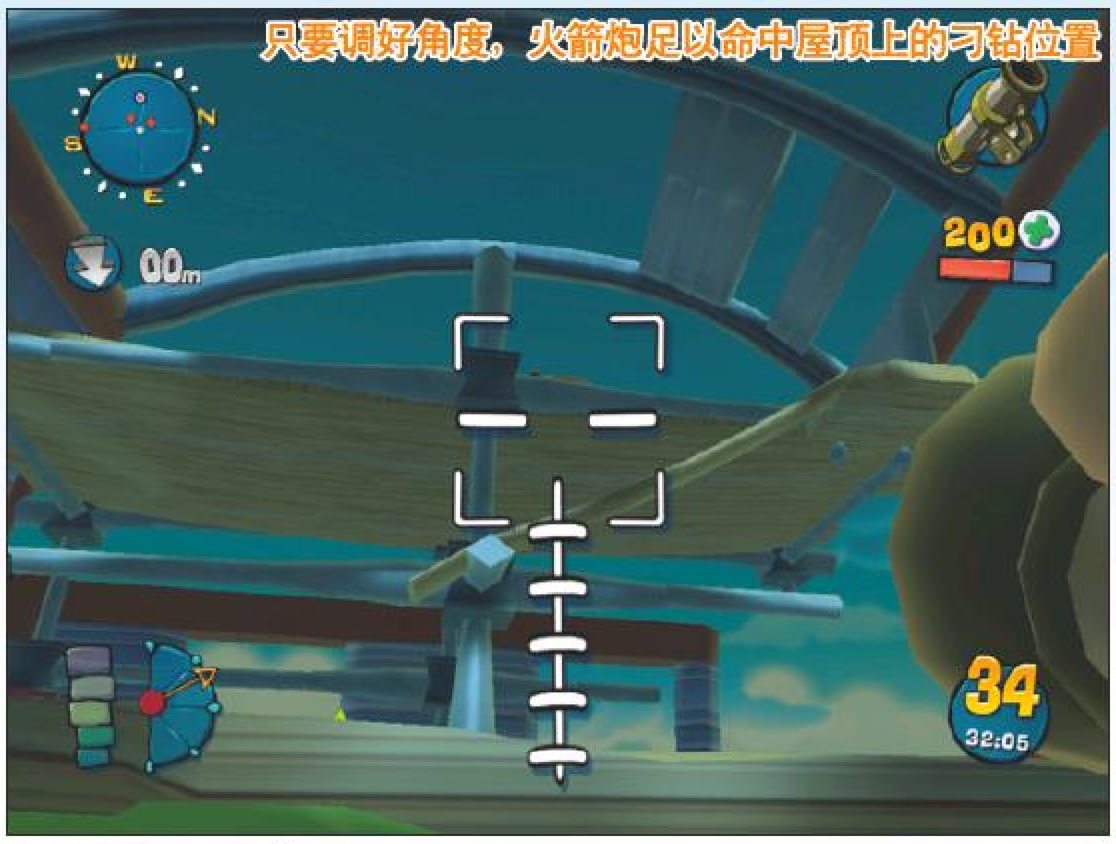
毒箭：同样是受风力影响的武器，其特点是能命中目标后，每回合都能造成毒伤（可以用医疗箱解毒）。

哨戒炮：有点像加特林机枪，使用的方法是放置在身前，一旦侦测到附近有敌人，哨戒炮就会自动进行攻击。

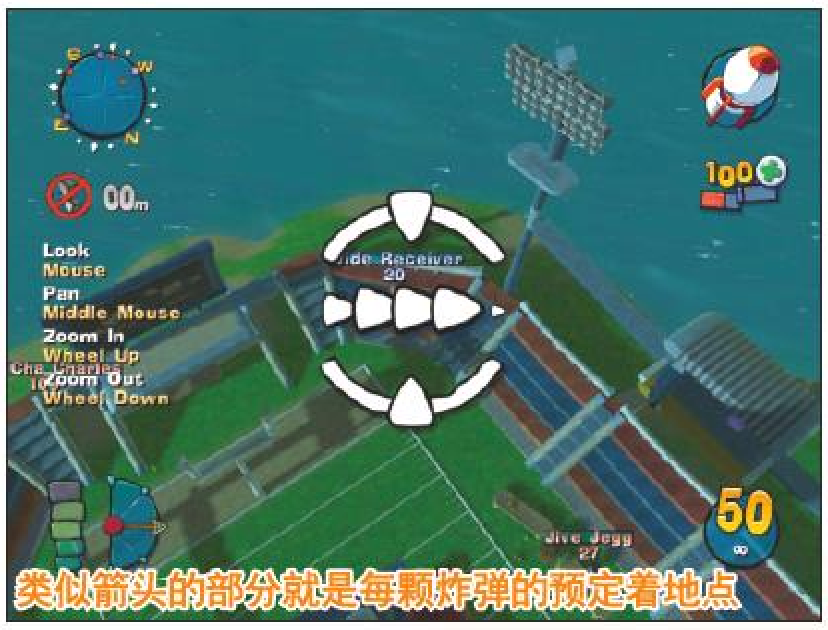
狙击枪：可以精准地命中敌人的枪械。

分析：这类武器的特点是拥有较远的攻击距离，一旦命中敌人造成的伤害数值不会有太大的浮动，出现友军误伤的比例也比较小。不过这类武器也容易受到障碍物的影响。




只要调好角度，火箭炮足以命中屋顶上的刁钻位置


自控导弹隔着屋顶也能锁定敌人


类似箭头的部分就是每颗炸弹的预定着地点

投掷手雷类

手雷：所有手雷类武器的原型，在用法上，手雷武器和火箭炮的用法一样，就是Q键预瞄，左键控制投掷力度。要注意的是，手雷在抛出后，需要一段延时后才会爆炸。

集束手雷：爆炸后会向周围散出数个子弹，给敌人造成更多伤害。

毒气手雷：爆炸后每回合都会对命中的敌人造成毒伤（可以用医疗箱解毒）。

神圣手雷：能造成目前伤害最高范围最广的单次爆炸。

香蕉炸弹：拥有香蕉外形的手雷，爆炸后会向四面散出其他香蕉。其实就是集束手雷的强化版本。

空投肉弹：打电话召唤一架直升机对地面丢出一个胖墩，胖墩在撞到物体后最多会进行三次弹跳，同时造成撞击伤害。

分析：拥有范围杀伤力的手雷，在命中对手和敌人堆的时候能造成可观的单体或范围伤害。但是，抛掷手雷很依赖技巧和判断，而投掷不准的话，就会让伤害数值出现较大浮动，而且一不小心就会造成友军误伤。另外，这类武器也容易受到障碍物的影响。




轰炸直升机闪亮登场

打击类

火焰拳：接近敌人左击即可，使用时会用带火焰的拳头由下而上挑起敌人，所以也称升龙拳。

戳一下：接近敌人后用手指捅他一下，可以让敌人移动位置。

棒球棍：接近对手后一球棍击飞他。和火焰拳相比，这个武器的攻击角度更大一些。

空中打击：打电话召唤一架直升机对地面投掷4枚炸弹，同时会把敌人往导弹方向赶开一段距离。

UFO劫持：用E键从高空锁定目标，之后会出现一架UFO劫持目标，将其变蓝后再将其丢到地上造成伤害，此后每回合该目标都会受到伤害。

> 分析：如果你在使用这类武器的时候还会出现命中问题，那就真的要练练了。总的来说，这类武器的伤害较低，但是大部分的这类武器都能击飞敌人或使其改变位置，利用这一点，可以把敌人推下高地，打到水塘里造成秒杀。另外别忘了，打一下就跑。



射出密集子弹的哨戒炮



即便被散开的香蕉擦一下也会很受伤



注意右上角的提示，现在一棒正好

计时炸弹类

雷管：属于这类武器中最基础的原型。使用方法是走到敌人附近左击放下爆竹，然后在起爆倒计时里迅速撤离。

地雷：可以走到敌人附近左击放下（然后立刻撤离），也可以布置到敌人的行进路线上。地雷会在有人靠近的条件下自动爆炸。

自爆绵羊：朝目标方向丢出绵羊后，绵羊会朝这个方向不断奔跑，也能跳跃一些障碍，但是撞到墙这类无法穿越的地形会回头。当到达目的地后，左击引爆绵羊。另外要注意的是，如果投掷绵羊的角色受伤，绵羊会在一定时间内自爆。

老妇人：和自爆绵羊的引爆机制相同，但是移动速度很慢。另外，这个自爆炸弹是可以通过ASWD控制方向。

充气娃娃：投掷后可以用ASWD来控制其前行，一旦遇到虫子，就会把其包起来飘到空中引爆，造成的伤害和落地高度有关。



载着敌人飘向空中的大气球

超级绵羊：释放绵羊后再次点击可以让绵羊升空，随后可以用ASWD操纵绵羊在空中移动，并用撞击和鼠标左击的方式引爆，另外超级绵羊在飞行一定时间后也会启动引爆倒计时（不太好操作）。

> 分析：从自爆绵羊开始，计时炸弹类武器就偏向于遥控操纵了，总的来说，除了超级绵羊较难控制以外，其他炸弹都还比较好用。当然，一场游戏里的炸弹还是比较有限的。



这是鸟么？不！这是超羊

特殊武器

毒气弹：能从远程发射对敌人造成大范围的毒气攻击。医疗箱可以解毒

铁锤：接近敌人后，左击举起武器再次左击重重落下砸人。

冲天炮：向所选地方冲刺，并沿路击飞敌人、摧毁建筑，飞行一定距离后自爆。

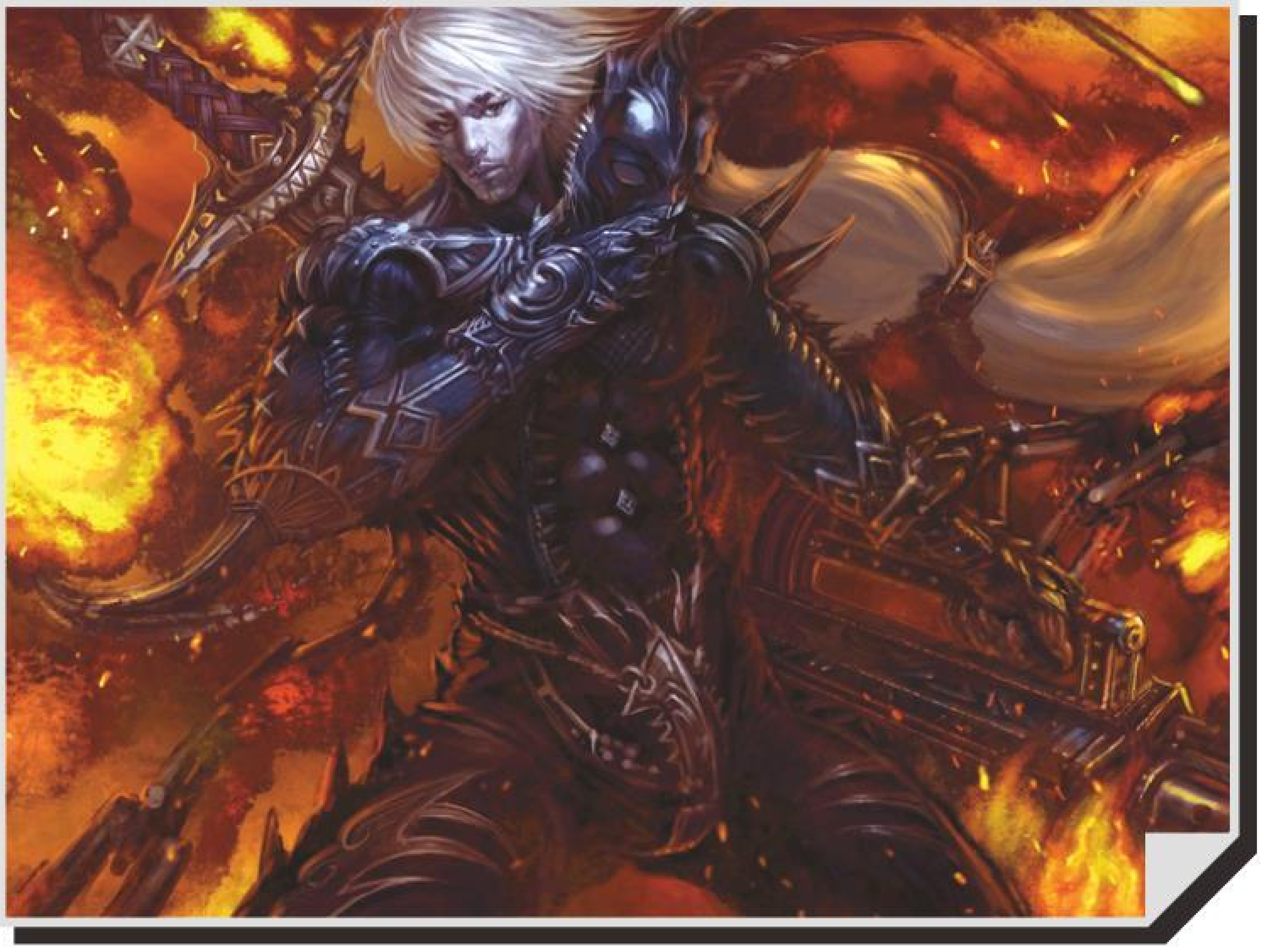
毛驴雕塑：使用Q锁定目标，然后左击召唤一只从天而降的毛驴雕像砸毁它掉落路径中的所有东西。

> 分析：可以说是荟萃了各种奇怪的近战、远程、空中打击型武器。不过在游戏中得到这类武器的概率很低，有的话也就当添头。



从天而降势不可挡的水泥毛驴雕像

除了上面介绍到的这些武器以外，《百战天虫·终极伤害》里还不乏一些辅助道具，常用的包括能放置在虫子身边，起到垫脚作用的钢梁；用于攀爬的钩锁；尽快结束回合的跳绳以及使用燃料带虫子升空的飞行器。总而言之，因地制宜地熟练使用武器和常用辅助道具，就一定能够顺利通关。



游戏类型	3D竞技PK	运营公司	空中网
目前状态	2月12日不删档内测		
官方网站	hero.kongzhong.com		



打造国术竞技网游

3月4日，由空中网历时3年倾力打造，E3最佳创新奖游戏制作人蔡浚松担纲领衔制作，美方创意总监参与指导的首款3D竞技PK网游《功夫英雄》将进行大规模内测，这款百人大规模研发团队历时36个月开发周期、14个月测试调整的MMORPG网游将给我们带来怎样的惊喜，传说中的F.A.计划到底是什么，下面小编就带你来一探究竟!

大规模内测主要内容

竞技PK核心玩法开放:

玩家们可以选择SOLO（单人）和TEAM（团队）模式下所有比赛;

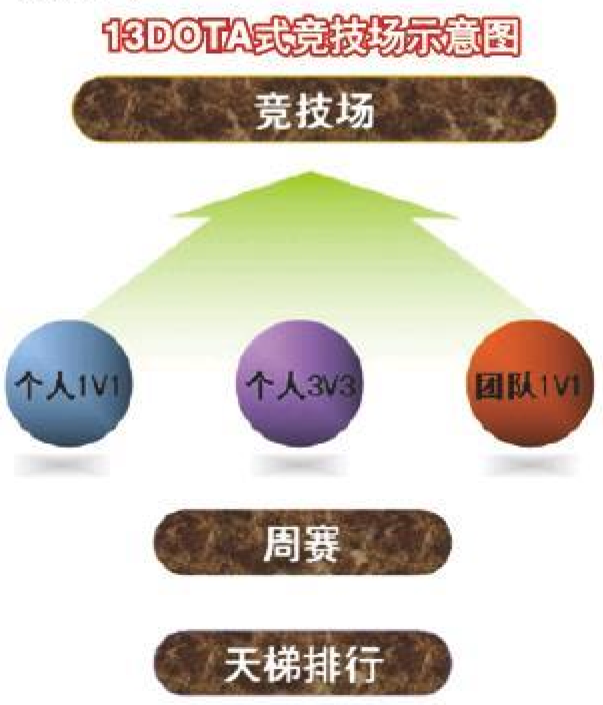
开放竞技场死亡模式，在此模式下所有参与者在一定时间内死亡可以无限复活，直到比赛时间结束统计双方击杀人数，多的一方则获胜。

开放淘汰赛制周赛模式;

跨服竞技机制开放玩家进行对抗;

全新竞技专属兑换商店，竞技PK所获竞技竞技可兑换竞技专属道具及商城道具;

匹配机制调整，更加公平合理，玩家能更轻易找到与自己实力相当的对手。





其他系统调整:

NVIDIA全球指定合作3D网游，NVIDIA全系列显卡引擎优化技术支持，画面光影效果更加逼真;

游戏等级上限开放至100级，服务器默认初始上限60级，全服务器的玩家都可以参加到独创的“大闯关”玩法中，只要达到一定的服务器要求，系统即可开放更高的等级上限和玩法。

开放全新80至100级地图旧金山。新的史诗任务开启，同时开启“拉斯维加斯”、“黄金国度”两个高等级高难度副本。


8全新80级别装备模型

80级神器造型全面优化，新造型更加拉风;

低等级以及上班族的玩家现在可以通过“世界繁荣度”、“精力值”系统来获得高额的经验获取加成，升级速度得到保证。碎片时间照样轻松升级。

增加大量的QTE任务，同时修改了原QTE设定让玩家可以在QTE的同时控制视角的位置。

奇遇系统新增多种奇遇小游戏玩法，每次奇遇都是一场惊喜。

调整界面，全新的UI体验，增加了技能栏数量、优化系统菜单位置等;

增加武魂的评分、实力值系统，玩家现在像查看装备实力一样查看武魂的实力值，以便于更容易分析武魂的情况。

开放全新的化身装备系统，二段、三段化身现在可以穿上装备以提高玩家的属性

在现有活动的基础上，将增加限时击杀BOSS、获得意外宝藏、勇闯十八层地狱等玩法。

F.A.计划全启动 给玩家一场好玩的战斗

“3D竞技PK”绝非一个宣传口号，而是希望带给厌倦了反复练级的MMO玩家们、在竞技类游戏中难以成为高手总是打酱油的玩家们一种全新的游戏体验。竞技PK即保留了传统MMO网游PK的爽快和激烈程度，同时又引入了DOTA式的竞技玩法，从专属职业技能、竞技场地图、战场机关等多个竞技核心要素予以创新和突破。游戏中的PK将不是只拼等级、装备的无脑操作，而是需要更多的练习、更好的技巧和更强的策略以及更加娴熟的团队配合。


CTF模式

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



Duel模式

《功夫英雄》中的PK玩法，将从“竞技场”这个核心系统出发，这也是整个F.A.计划的重中之重，将个人PK（PVP）、小队PK（TVT）、家族和公会PK、服务器和服务器PK（WVW，跨服竞技）通过Duel（个人死亡模式）、TDM（团队死亡模式）、CTF（抢旗模式）、ladder(天梯)模式、3CRPG模式等竞技模式来呈现给玩家。

玩家可以根据各自的情况来选择最适合自己的竞技PK模式，并通过MMO首创的实力匹配机制，选择到与自己实例相当的玩家同场竞技，从而获得更好的竞技PK体验。而全3D视角，从画面上也将带给玩家更强更好的视觉效果和体验。



TDM模式

名词解释：F.A.计划

所谓F.A.（Fighting Arena）计划，即《功夫英雄》以竞技场为核心的发展计划，《功夫英雄》将从打斗、玩法、操作、模式、视觉、听觉等等诸多方面向玩家展现一款前所未有的全新概念3D竞技PK网游！

QTE视角重做 引入动作电影元素

在大规模内测版中，玩家除了可以在QTE过程中调整视角外，整个QTE在动作方面也做了技术性的革新，首次将动作电影（Action movie）的元素统统加入到了QTE中，轻功、体术、斩杀，你在动作电影中看到的一切都将在《功夫英雄》中得到完美还原，一招一式尽显硬派作风！同时，《功夫英雄》聘请曾为《叶问》、《精武门》做武术指导的职业武术师做动作指导，在Motion Capture实验室中演示动作套路，亲身进行高危险动作示范，以最“职业”的方式向玩家献上最“专业”的作品！作为首款3D竞技PK网游，《功夫英雄》将QTE模式植入到了游戏的方方面面，开创了“真?QTE”的游戏玩法，加入BOSS战、技能、休闲、机关陷阱、奇遇模式等等众多的QTE玩法，使QTE在网游中不再只是一个噱头！

名词解释：QTE

QTE是Quick Time Event（快速反应按键）的缩写，是一种单机ACT游戏中的经典玩法，玩家通过达成屏幕中提示的按键而与游戏产生互动，《功夫英雄》将QTE玩法首次带到了MMO中并发展出技能QTE、BOSS战QTE、休闲QTE等等全新的MMORPG风格QTE。


功夫英雄全新QTE

“三不”准则出炉 迈出破局之旅


京都

人生就是不停的战斗！你有多久没有在MMO网游中痛痛快快打一场？你有多久没有找到实力相当的对手，实实在在拼一把？其实玩家想要的很简单，只想简简单单的玩得过瘾就足够了，《功夫英雄》为了满足玩家对可玩性的要求，《功夫英雄》立下了“三不”准则：

不再痛苦练级：每天一到两小时，在精力值和繁荣度系统的帮助下，低等级玩家不但可以体验真3D游戏设计理念下的乐趣，更能轻轻松松从虾米到大侠；

不用担心菜鸟：即使你是朋友眼中的“小白”，也能同样体会到竞技游戏的刺激和紧张，《功夫英雄》不为竞技PK设下高不可攀的门槛，不必像“高考一样”万人过独木桥，只要你会基本的操作即可轻松上手，并愿意为此反复练习而成为高手；

不是无脑PK：等级、RMB不再是取胜的决定性因素，告别以往网游无脑式的PK模式，需要在战术、战略、个人操作、个人意识、团队合作等等方面有所建树，才能在竞技擂台上扬名立万。

平衡性重设定 竞争将更加激烈

在大规模内测版本中，对竞技场以及自由PK的平衡性进行了重新设定，避免因为某一职业过强而影响游戏的整体体验。

一）以竞技模式为基础，功夫英雄的PK主战场和一般MMO网游有很大区别，玩家将主要通过竞技场这个核心系统来进行战斗，而对应竞技场出现的各类竞技游戏的经典竞技模式将有针对性的出现：1V1和3V3的Deatchmatch；3V3的Team Deathmatch、CTF模式（抢旗模式）；淘汰赛制的周赛机制、天梯赛制；而针对游戏PVE体系的专属设计的竞技模式如家族竞技场、后续版本会更新的骑战决斗模式等；这些都是功夫英雄竞技PK的基础。


WVW模式跨服对战模式

二）在职业设计上充分考虑了竞技PK的需求，没有绝对强的职业，都需要充分利用技能、地形、机关和操作来影响战斗的结果。

三）对于技能方面，设计了专属的竞技技能，并且只能用于竞技场战斗，这样一来增加了竞技场的激烈程度和不确定性，二来也避免了与PVE玩家可能会造成的不平衡现象。

四）在后台方面，完整的后台统计数据体系可以监控到每一场战斗的关键数据，根据数据分析来做及时、必要的平衡性调整。

五）专门设计的竞技匹配系统，让玩家能更容易找到实力相当的对手，避免“以大欺小”的情况出现。


家族PK战

快速注册赢取官方游戏周边大奖



游戏类型	3D武侠	运营公司	搜狐畅游
目前状态	公测		
官方网站	tl3.changyou.com		

神器在手，天下你有！

神器龙纹养成之路

《天龙八部3》天外江湖——天荒古境的出现，给我们带来了许多新奇的玩法，譬如城市争夺战、通天塔练级、王陵秘境探险等等。不过，最吸引玩家、最令大家心动的新元素，其实是一件小小的玩意儿：龙纹。今天，就让我们一起来了解下这件至宝吧。



如图，这就是传说中的神器龙纹。龙纹包含两种属性：基本属性与扩展属性，这两种属性都能提升携带者的实力。与暗器、武魂类似，龙纹也是可以进行培养的。培养龙纹，关键在于龙纹星级、成长等级以及扩展属性的提升，这三者都能提高龙纹的属性值。图中的龙纹尚处于初级阶段，还需要经过悉心培养，方能发挥出巨大威力。那么，我们如何才能获得龙纹？又如何培养这一珍宝呢？



在揭秘龙纹的出处之前，我们先来看一幅地图。如图，这是团队副本“兵圣奇阵”的地图，副本接引人位于楼兰城，组队7—12人可以进行挑战。兵圣奇阵虽然不是龙纹的产出地，但却与龙纹的养成有着一定联系，因为那里会掉落龙纹材料玉龙髓。





如图，击败兵圣奇阵里的任一BOSS，我们都有几率获得玉龙髓。玉龙髓是提升龙纹星级的必备材料，除了兵圣奇阵，天荒古境的王陵秘境里也会掉落。



好了，接下来说说本文的重头戏：龙纹的获取。目前来说，龙纹获取共有三条途径。这第一条途径，便是在洛阳周天师处接取天荒古境引导任务（需要修为85级以上）。此任务非常简单，就是引导我们去熟悉天荒古境。轻松完成任务后，我们就能获得一枚龙纹。



引导任务只能完成一次，而龙纹养成则需要许多龙纹与其他龙纹材料，所以我们必须寻找其他途径，比如去少室山找丁春秋讨要龙纹。丁春秋纠结了慕容复、庄聚贤、鸠摩智围攻少林寺，击败这四大恶人，不仅能名扬天下，还有机会从丁春秋身上夺得龙纹，真可谓是名利双收。



丁春秋身上虽有龙纹，但数量极少，而且也没有龙纹材料。要想让手里的龙纹迅速成长，单凭一个丁春秋显然不行。于是，一个盛产龙纹及相关材料的秘密场所浮出了水面，那便是位于天荒古境的王陵秘境。如图，王陵秘境内机关重重，危机四伏，但龙纹的诱惑令人无法抵挡，所以我们必须去闯一闯。



文：阿鱼　编：Samtown　美：grass



原本，王陵秘境只存在于钧天、罗浮、潮京三大城市的地底深处。要想进入秘境，必须有王陵通行证。占据城市的世族玩家，可以用贡献度换取通行证；未占据城市的世族玩家与未加入世族的玩家，必须花费金币购买通行证。通行证的价格由城主制定，同时城主还可以将死敌列入黑名单，使其无法购买通行证。



城主的权力过大，导致少数城主倒行逆施，不仅哄抬通行证的价格，还随意将别人列入黑名单，令许多玩家极为不满。在这种情形下，又有一个王陵秘境出现在了天荒古境主城——凤鸣镇地底。没有黑名单，也没有高物价，玩家们只需花费10金，就可以进入秘境寻宝。



进入王陵后，我们先得击毁王陵里的龙柱，打通龙脉，从而解除封印，逼迫看守宝藏的BOSS：守陵监现身。如图，场景内共有九根被封印的龙柱，构成了一个巨大的正方形。我们要做的便是攻击这些龙柱，将打通的3处龙脉连成一条线（横竖斜均可），就能解除封印。





解除封印的方法看起来容易，实际上却并不轻松。当你击碎龙柱后，有一定几率顺利打通龙脉。遇上这样的情形，只能说明你人品极好（如图：龙柱碎，龙脉通）。但更多的时候，你会遭遇不祥的突发事件。



龙柱碎了，龙脉未通，却引来一大批地底兵俑，这是不祥的突发事件之一。出现的兵俑分为忠诚兵俑与恶灵兵俑，前者为正，后者为邪，我们的目标是消灭恶灵兵俑。战斗时，切莫误伤忠诚兵俑，那会给你带来更大的麻烦。铲除恶灵兵俑后，危机解除。



被王陵杂役、小卒、悍将等妖魔围攻，是我们可能遭遇的另一突发事件。这批妖魔比较难缠，与之战斗费时又费力，获得的经验却不多。建议大家由队长带队，退避三舍，远离它们。大约135秒后，妖魔自会消失。



另外，在这批妖魔消失前，场景内所有龙柱会受到邪恶力量的保护，我们无法对其进行攻击。因此，在妖魔横行期间，大家请暂时放下武器，在一个远离妖魔的角落里好好休整吧。



三处龙脉终于练成一线，封印解除了。随着封印的解除，守陵监终于出现在了场景中央的高台上。虽然守陵监贵为BOSS，血防也不低；但只要大家配合默契，峨眉全力给队员补血，就能轻松击败他。



守陵监败亡后，会掉落巢氏青铜皿、玉龙髓、宝藏秘匙等物品。巢氏青铜皿是有巢氏族人的祖传之物，可以出售给商人换取金钱。玉龙髓是强化龙纹的珍稀材料。宝藏秘匙有什么用呢？当然是用来开宝箱的啊！如图，高台上那么多宝箱，龙纹及其材料就藏在里面哦。



这些宝箱分为铜专属宝箱与铜宝箱两种，占领城市世族玩家可以开启铜专属宝箱，未占领城市的世族玩家只能开启铜宝箱。铜专属宝箱开出龙纹等珍宝的几率要大于铜宝箱。那么，宝箱里到底藏着哪些珍品呢？自然是龙纹、铸纹血玉（大幅提升龙纹的成长值）、缀龙石（强化龙纹的扩展属性）、玉龙髓等宝物了。

另外，当龙纹的星级提升到5星后，单凭玉龙髓已经无法对龙纹进行强化，必须加入一定数量的奇物：勾天彩。有城市的世族玩家可以定期在城市内领取勾天彩，也可以在属地争夺活动中获取；没有城市的玩家，只能在城市争夺战中击败NPC守将获取。好了，以上便是关于龙纹的详细讲解，希望能对大家有所帮助。祝愿各位朋友都能培养出一枚威力无穷的龙纹，让自己的实力飞速提升。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	3D武侠	运营公司	搜狐畅游
目前状态	公测		
官方网站	ldj.changyou.com		

配角也疯狂！

鹿鼎记

新版里那些不容忽视的“小角色”

在《鹿鼎记》的世界里，每一次更新，都会诞生许多热门的新元素，吸引众玩家的眼球。这次也不例外。2011年12月23日，《鹿鼎记》年度大型资料片“龙脉传说”来到了这个奇幻的武侠世界，新地图“炎龙王座”、新副本“千王之王”、新活动“洋枪队逆袭”等热门内容横空出世，给玩家们带来了非同寻常的全新体验。



炎龙王座场景内的BOSS级怪物

“千王之王”、新活动“洋枪队逆袭”等热门内容横空出世，给玩家们带来了非同寻常的全新体验。

“炎龙王座”地图的保护屏障令生活玩家倍感舒心，“千王之王”副本里的丰厚经验与珍贵宝石让寻宝玩家大呼过瘾，“洋枪队逆袭”活动中掉落的技能书满足了修行玩家的武学需求……玩家们毫不吝惜地将赞美声送给了以上新内容。

作为新版里的热门元素，“炎龙王座”等新内容固然应该受到大家的青睐。不过，大家在追捧热门元素时，请勿忽视那些随“龙脉传说”一同到来的配角内容。虽然这些内容与以上热门元素相比，犹如一个初来乍到的“小角色”，但就是这些不起眼的“小角色”，却悄悄地改变着你的江湖生活……



在“千王之王”副本里战斗

小角色之成就奖励

“在游戏里触发各种成就，从而获得成就积分，然后用积分兑换奇珍异宝”，这个足以令成就爱好者击掌相庆的新功能，就源自《鹿鼎记》“龙脉传说”新版。《鹿鼎记》里的成就系统相当丰富，杀怪、任务、副本都有可能触发趣味的成就系统，获得成就点奖励。不过，一直以来，成就系统给予玩家的奖励只是停留在“名气”上。身为成就达人，你也许能赢得众人羡慕嫉妒恨的目光，但却得不到半分实实在在的利益。



《鹿鼎记》里成就系统很丰富

随着新版“龙脉传说”的到来，这种情况得到了改变。在京师城里，来了一名叫做花楹雪（164，150）的成就使者，玩家们可以使用成就积累的功绩点，在花楹雪的成就商店中换取法宝、高级装备、天赋丹等宝物。从此，成就不再是华而不实的“花瓶系统”，它给我们带来了看得见、摸得着的实物奖励。



成就商店里的神功丹

看到这里，你也许有些疑惑：“按照常理，成就系统被触发后，就不会再次被触发，如此一来，给予的功绩点奖励毕竟有限。那么，当功绩点用完后，该怎么办呢？”虽然你的想法很有道理，但在《鹿鼎记》里，却未免有些杞人忧天了，原因有二：一、《鹿鼎记》成就系统极为丰富，上千个成就事件给予的功绩点奖励，绝对不是一个小数目；二，游戏首创了“日常成就”系统，只要玩家们每天完成日常成就系统给出的任务，就能保证功绩点源源不断地送上门来。

与“炎龙王座”等新内容相比，“成就奖励”这一新功能显然要渺小许多，是一个不折不扣的“小角色”。然后，就是这个小“角色”，却给广大成就爱好者带来了切实的利益，也让有着“坑爹”传统的成就系统不再“坑爹”！

小角色之防御型新法宝



新法宝：混元太极印

只不过是在成就商店里多了一个小小的新法宝而已，这个不起眼的“小角色”值得一提吗？当然值得！众所周知，《鹿鼎记》里宠物们的战斗力极为强悍，导致玩家们的抗击打力飞速下降。在强力宠物面前，作为主角的玩家很难有还手之力，甚至还会遭受被秒杀的噩运。有了新法宝，你的命运或许因此改变。说了这么多，大家还未见到新法宝的庐山真面目。接下来就让我为朋友们揭晓吧。

新法宝名为混元太极印，是京师成就商店里的珍品。当玩家们的成就分数在500以上，获得“男爵”称号后，就可以在洛阳成就商人花楹雪处，用2000功绩点购买新法宝混元太极印。混元太极印属性随机，乍一看，似乎不值得为它耗费功绩点。但是，当你了解混元太极印的四个技能后，就会明白它的重要性了。



在成就商店里购买新法宝

混元太极印的第一个技能叫做“三阳开泰”，可以提高玩家自身的防御能力；第二个技能名为“庇护”，一定几率替主人格挡敌人的攻击；第三个技能叫做“旭日东升”，一定时间内将自身所受伤害值按百分比转化为生命值；第三个技能名为“春回大地”，可以立即解除致盲、眩晕、散功等负面状态。四大技能，各有所长，但都有一个共同的目的：增强玩家的抗击打能力。不过，由于混元太极印的技能冷却时间较长，所以其对玩家的保护有一定局限性。

小角色之普通技能

是的，你没有看错，我要说的第三位举足轻重的“小角色”，只是一个普通技能而已，远不如师门职业技能那样有名；但是，它却是《鹿鼎记》有史以来，最重要的普通技能。这个技能叫做“魂御之铠”。

还在纠结宠物们逆天的攻击力？还在因为被宠物秒杀而耿耿于怀？何不让“魂御之铠”为你解忧？魂御之铠，《鹿鼎记》珍兽使者领悟出的超强武学。习得此武学后，可以按照百分比免疫来自宠物的攻击伤害，让我们在宠物面前重新找回尊严。玩家可以在三大主城的珍兽NPC处学习新的技能“魂御之铠”。学习了魂御之铠的玩家，按技能等级，可以抵御自伙伴的部分伤害。魂御之铠到底能抵御多少伤害呢？视技能等级而定。当我们将魂御之铠提升到100级后，在受到宠物攻击时，可以免疫25%的伤害。举例：假如一个宠物的攻击力有20万，在100级魂御之铠的作用下，它实际的攻击力是15万，少了整整5万攻击。熟悉《鹿鼎记》的朋友都知道，5万攻击在游戏里绝对不是一个小数目。



学习魂御之铠技能



我要把魂御之铠修炼到100级

由此可见，因为魂御之铠的出现，宠物们的战斗力真的被削弱了。所以在我看来，魂御之铠绝对是一个不可获取的普通技能，一个改变玩家命运的“小角色”。

小角色之护主星座尾：水瓶座

水瓶座尾是一个不起眼的小角色，它的到来并不像“炎龙王座”等“大牌”一样惊天动地，它悄悄地跟随“龙脉传说”来到京师城，静静地躺在花楹雪的成就商店中。但是，这并不代表水瓶座很平庸，只有拥有它的玩家，才会发现它的强大。通过修行并提升等级后，水瓶座会领悟出四大绝技：吹雪、冻灵冰壁、钻石星尘（圣斗士冰河？）与霜天百华葬。每一个技能，都有着非凡的战斗力。

吹雪：连续向目标射出一串白色雪球子弹，降低目标移动速度和防御力，并造成一定的伤害。对敌人造成伤害并降低其移动速度，远程职业的给力技能。 **冻灵冰壁**：释放冰盾赋予主人，减少每次主人受到攻击而造成的伤害，并根据主人伤害的增加随机移除一个有害Buff。不仅能减免伤害，还能消除玩家的不良状态，绝对是人见人爱的好技能。

钻石星尘：雪破碎而成的刃，使得主人的每次普通攻击，都有20%的几率对周围5米范围内的敌方单位造成额外伤害。普通的攻击技能，因为有一定的群攻几率而显得不普通。 **霜天百华葬**：冰雪寒气聚凝霜，雪碎冰破百花葬；3秒内聚集寒气，制造雪崩，对周围一定范围内所有敌方单位造成群体伤害并眩晕。群攻技能，且带有控制效果，应该是PK玩家的最爱。



在成就商人处可以购买水瓶座星蛋



水瓶座尾绝技之一：冻灵冰壁

若你是一位大侠级玩家，应该了解以上技能给玩家带来的帮助。尤其是冻灵冰壁，绝对是危急时刻扭转战局的强力技能。举例说明：战斗中，拥有10万血量的你，被一名攻击力极强的剑客牢牢控制住，在剑客强力连招的猛烈打击下，你很有可能直到死亡，也无法摆脱受控状态。但有了水瓶座尾，有了冻灵冰壁，情况就不一样了。当你的血量下降到一定阶段时，就会触发冻灵冰壁的解困效果，让你冲破剑客的束缚，获得反击的机会。须知，高手过招，胜负就在一瞬间，反败为胜的机会，不是时常都有的。



游戏类型	3D魔幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	sgcq.wanmei.com		

神鬼传奇 ONLINE SGCQ.WANMEI.COM

无尽天梯应战技巧

如今，在《神鬼传奇》中最热门的话题，当属“无尽的天梯”。为了什么？当然是纹章！作为新出现的装备，纹章无形中将角色各项属性大幅度提升。特别是六级纹章体现出的属性加成能力，足以让所有玩家流尽口水。但是要想得到六级纹章必须要在“无尽的天梯”中完成60层闯关！60层，6次特殊玩法、6只强悍无比的BOSS，在单体作战下难度可想而知！那么不同职业如何迎战这次巨大的诱惑呢？知己知彼，方可百战不殆！下面，笔者就为您解密“无尽的天梯”里那些隐藏的点点滴滴。



天梯BOSS魔王哈尔克



终极BOSS冰火法皇



天梯BOSS：被遗忘的潘恩



天梯BOSS：次元旅行者



天梯BOSS贝斯特亡魂

了解非BOSS怪

首先，在60层的天梯战中，每一层的BOSS固然有着较高的难度。但是也不能完全忽视非BOSS层中的普通怪们。当你HP不足或者职业DPS不高时，这些普通怪一样可以要了你的命。特别是夹杂在这些普通怪中的头领们，也许一只头领的难度不大，但数只头领以及随着层数的增加而提升的实力，将成为我们闯关过程中的另一大障碍。那么深入了解这些非BOSS怪的各项战斗能力，以及他们的战斗特色，就将为我们闯关带来莫大的帮助。



无尽的天梯副本实景

在总共60层的关卡里，非BOSS怪被分成两个阶段，1-30层为第一实力阶段，31-60层为第二实力阶段。其中第一实力阶段的怪为不死种族，第二实力阶段的怪为人型种族。因此针对这一首要特点，我们就可以有针对性的选择装备。但通过实际战斗来看，1-30层的不死族怪物可以完全忽视。毕竟这30层的怪物实力并不高，我们要将重点放在最后的30层中，也就是完全针对人型种族怪。

这些怪物除了两大种族上的区分，还有自身的特性。特性总共有五种，分别是：蛮力、睿智、元素、坚韧、敏捷。由此来看，他们就有着针对性很强的战斗特色。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


无尽天梯守卫

蛮力： 主要体现出物理攻击力高，同时伴有不俗的暴击率。

睿智： 体现的是魔法攻击力，其暴击率与蛮力怪等同。

元素： 主要体现元素攻击力，所以说对于元素抗性不高的玩家来说，在面对元素特性怪时，将受到较强的冲击。

坚韧： 这类怪的攻击力不是很高，但防御能力非常出色，特别是HP超高，如果遭遇这种怪的围堵群殴，将异常危险。

敏捷： 敏捷特性怪就是闪避超高，这对于那些命中较低的职业而言，无疑将成为攻击时的最大障碍，例如命中较低的战士们，攻击此类怪时就非常吃力，以及敏捷特性所特有的高暴击！

天梯分层打法介绍

60层的天梯战，总共要面对六个阶段的小怪围攻，以及6次特殊玩法。首先说明，随着层数的增加，特殊玩法的难度也会随之逐渐加强。此时，在逢5特殊战中，不仅要求我们对各种怪物有非常详细的了解，同时对瞬息万变的战场变化，也要做到先知先觉。


无尽的天梯恶魔祭坛

1-9层： 基本上属于热身难度。不妨用这九层关卡来事先掌握一些战斗技巧。例如如何引怪、如何站位、如何清空迂回作战场地等等。不要盲目的利用挂机方式来清怪，此时可以观察五种不同特性怪的战斗特点，从而为接下来的高难度战斗做好准备。特别是针对自身职业的特点来安排出各类技能的运用，例如化身、DEBUFF等等。

11-19层： 第二梯队的怪物难度有所加强。主要体现在攻击、防御上有小幅度上涨。此时注意的地方就在于拉怪要有节奏，对于满屏出现的怪物来说，如何一次性拉住适当的怪则成为关键。也就是说在站位相同的情况下，让自身能够保证绝对安全并杀死前来围攻的怪物。此时的宠物，建议调换到攻击宠物，从而掌握人、宠配合作战的技巧。

21-29层： 怪物的实力明显增强！如果是初次进入20+层的玩家，最好是采用最稳妥的打法，因为通关层数是累计的，所以说能多打下一层，也是为了下次战斗打好基础。由于从第三阶段开始后，怪物的攻击实力特别是元素属性怪物明显增强，此外各头领级怪物的实力也有质的提升，建议召唤出拥有回血能力的宠物参与战斗，并且给自身打上攻击形态宠物化身。这样能保证自身存活率及必要的攻击输出。此外，本阶段怪物的嗅觉范围有了明显增强，所以在移动的过程中一定要额外小心！近战职业采用推进加快速后撤的方式来引怪，切忌使用突进技能，否则一头扎进怪堆，将有可能被头领怪瞬间打掉10万血以上！而远程攻击角色，则采用最原始的单一拉怪的形式，一个一个的击破吧。牢记一点，天梯战比的不是谁速度快，而是谁能通关60层！


驻守在无尽天梯中的三位天使BOSS

31-39层： 从31层开始，你将面临地狱般的考验！怪物种类从不死型转变为人型，实力也得到了极端强化！也许有人可以挂机直接无视30层以后的小怪，但是对普通玩家的4级套来说，药水吃的起吗？战斗力达到标号了吗？没有是吧，那我们只能手动战斗！拉怪注意时机以及算准技能的恢复。

41-49层： 进入第五个阶段，难度越发增大。小怪的警示范围进一步得到加强，而小怪们不仅从数量、攻击、防御上有大幅度提升，并且其中头领级小怪的数量大幅增多！很多玩家喜欢证明自己的实力，尤其是6级套以上的玩家们总以为这里的小怪也强不到哪里，以至于冲进怪物堆。然而，你是否有留意过头领级小怪的血量？是否看清当头领级小怪脱离战斗重回刷新点，其血量瞬间补满呢？既然已经来到了第五阶段，那就老老实实打！此时，带体质宠物最佳，宠物技能能回血最好，化身可以根据自身攻击特点来选择力或智，别以为用敏宠化身能带来多少闪避，唯有活下去，唯有攻击输出才是这里生存的王道！

51-59层： 进入最后一个阶段，没有什么可继续点评的，只是将第五阶段中的操作手法进一步强化而已。小怪数量、血量、防御、攻击等在本阶段将达到极致！换句话说，到了这里就不要在玩花套路，稳妥度过第55层，顺利到达60层最终BOSS处才是我们历尽千辛万苦的最终目标。

不同职业的应对策略

介绍完所有层次的打法后，是否帮您树立了信心呢？不同的职业也有相应不同的打法。这里就简单的介绍一下！


天梯中被恶魔气息笼罩的魔法门

战士： 最关键就是一点，杀小怪的时候别老想着冲锋陷阵，慢慢移动、稳妥战斗。群攻技能在第五阶段以后尽可能少用，大药就当水果狂吃吧。

刺客： 和战士来比，刺客相对好一些。毕竟闪避、命中较高。特别是打敏捷特性怪时，具有一定的优势。记住，你的隐身对BOSS是无用的！不要很聪明地以为隐身就能脱离BOSS攻击。


天梯走廊透出的神界光芒

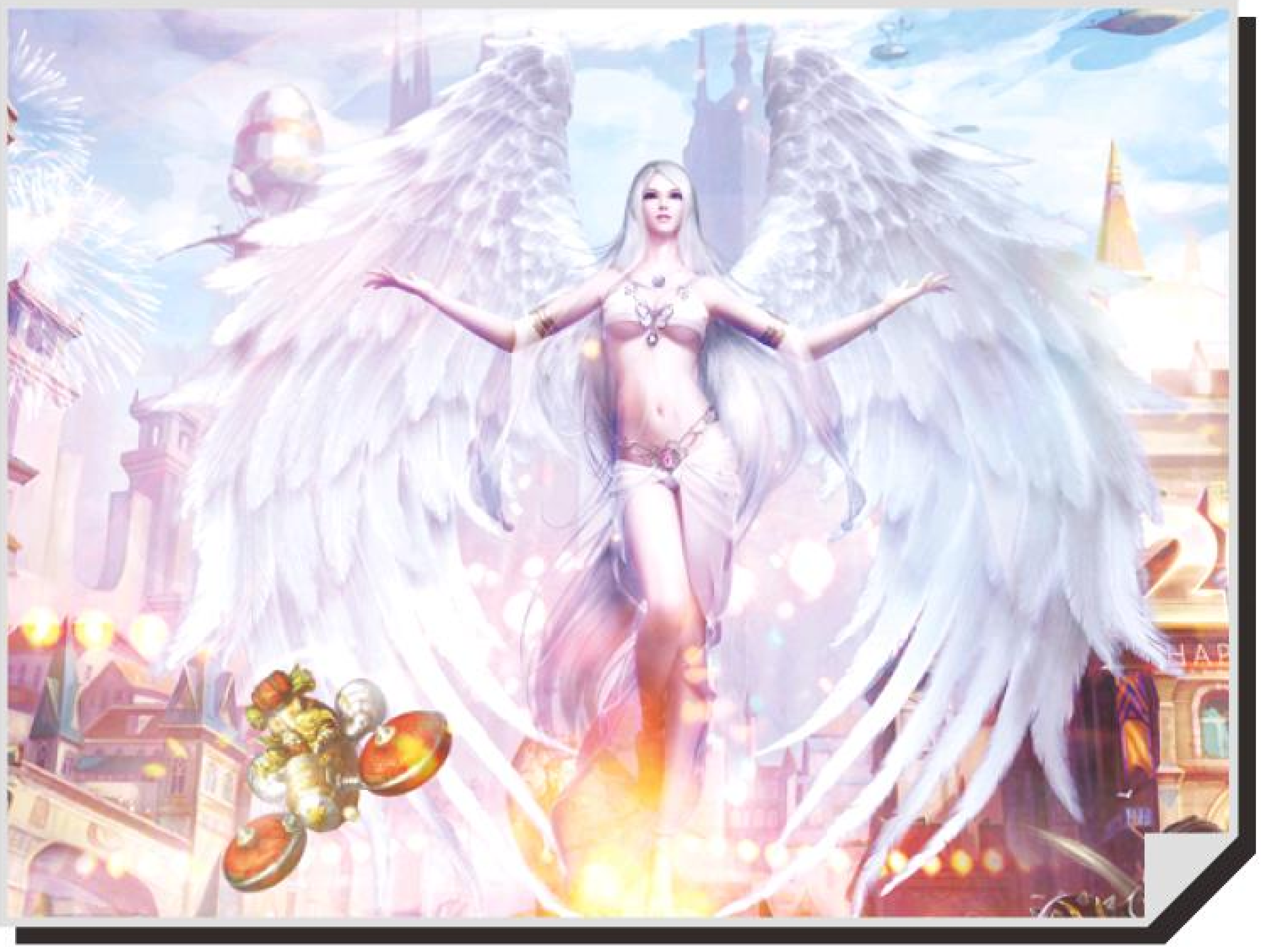
牧师： 无论是在打小怪还是BOSS时，体现的都是一种磨洋工态度！将BOSS活活的耗死就是牧师最正确的战斗方式。切不可急躁，因为就您那点攻击，当真不值一提。

法师： 强势在于高DPS，弱势就是不抗揍。不过这里魔法攻击怪还是蛮多的，所以在魔防、元素抵抗中，法师具有一定的优越性。记住，一定要拉小怪打，单体远程攻击才是王道。

骑士： 与牧师的方法相差不多。凭借高防御、高HP等特点，慢慢的耗死各种怪。没有任何捷径，谁让骑士拥有那“豪爽”的攻击力呢！

召唤： 切换好自己的攻击方式，发挥出能攻能守的战斗特点，记住打不过就要跑！别在各种小怪、各种头领、各种BOSS面前“当爷们”，那会很受伤！

文：索菲娅　编：小P羊　美：grass



游戏类型	3D奇幻MMO-RPG	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	shenmo.wanmei.com		

神魔大陆 暮光之城

shenmo.wanmei.com

魔宠养成计划

2012已经到来啦，有没有想过养育一只拥有超强能力的魔宠守候在你身边呢？玩家在游戏中是可以魔宠成群的哟！这里就为大家介绍下来自《神魔大陆·暮光之城》那群可爱并具有超能力的魔宠。

魔宠系统特色

据玩家达人不完全统计，克兰蒙多大陆拥有1300多只个性独立、造型独特的魔宠。如来自世界树之冠里的蓝色品质魔宠“舞狮”、“寒冬之子”、“爱神丘比”；来自超级副本暴风幻境的合成魔宠“咒法魔卫”；来自每年特属活动赠予的“南瓜头”、“克鲁尔”；更有魔宠副本“栖溪谷”带来的海量魔宠！



魔宠-青蛙王子



魔宠-寒冬之子

克兰蒙多的魔宠不仅能做你升级好伴侣，还可以为你打工升级。神魔独有的“魔宠代工”玩法，完全解决了玩家的双手。当你没时间下副本做任务的时候，就可以让魔宠宝宝去办事，省事又省力，而且方便快捷。



魔宠-神灯

因为《神魔大陆》注重游戏平衡性，魔宠评分再高也不会比自己的主人强，不过游戏中的魔宠具有非常高的人工智能系统，通过这个系统，玩家可以与宠物进行像安慰、鼓励、奖赏、惩罚等互动，魔宠会根据玩家不同的动作做出不同的反应，也会表现出高兴、生气，甚至撒娇的情绪。宠物自身还有个“心情”指数，这一指数会随着心情而变化，也会给玩家带来不同的状态。

魔宠获取方式

魔宠的种类根据不同的颜色有不同档次，从最初的白色，到普通的绿色，到最后的蓝色。这里详细介绍下克兰蒙多1300余只魔宠的来源方式。



魔宠-飞翼虎

10级魔宠：可以通过任务从NPC处获得原石。

30级魔宠：可以进入栖溪谷副本捕获三种新的魔宠。

35级魔宠：玩家可以成为驯兽师，学习高级的魔宠捕捉技能，来抓取更为稀有的魔宠。

TIPS　神魔副本宠物捕捉方法—初步介绍

1. 进入宠物副本“栖溪谷”，可点NPC或直接报名进入！

2. 进入之后点击NPC接受任务就可以开始魔宠抓捕了，可用陷阱帮助抓捕。

3. 在领取任务之后，大家可以开始打怪，而怪物死后产生的灵魂就是勇士们可以捕捉的魔宠。在你打出十只同种怪物魂魄之后，将会有一个BOSS出现，打死BOSS后也可以暴魂，当然也会有魔宠的技能书出现。如果你和你的队友够强力，战胜了全部的BOSS，那么可以召唤出隐藏魔宠BOSS！



魔宠-骨龙

此外，现在领取的新手卡、加入骑士团和参加官网的活动也可获取抓不到的极品魔宠了，而在世界树之冠中，也有一些可爱的宝宝供勇士们挑选。

魔宠技能书获得与选择

好魔宠一定要搭配好技能才能事半功倍，强力技能书获取种类很多。NPC处售卖、栖息谷获取、或者在公会基地获得，还能从世界树之冠的魔法球中获得非常稀有的技能书！

因玩家职业不同，所携带的魔宠也将不同。对于治疗类职业来说，魔宠的活力、铁骨、偏转、无声幻影这些技能是首选，等级越高越好。活力是加生命值；铁骨加防御；偏转加闪避；无声幻影则加减免。对于DPS职业来说，蛮力、精准和自己本职业的元素精通是首选，蛮力加攻击、精准加命中，元素精通加的是精通。



游戏类型	3D奇幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	w2i.wanmei.com		

完美世界国际版 黑夜传说 w2i.wanmei.com

飞行家族经典成员展示

六年前，大型3D网游《完美国际》首创了飞行系统，创下了当时网游界的一个奇迹，借助飞行系统，玩家实现了在《完美国际》广阔的天地中自由翱翔的梦想，玩家可以轻松地俯瞰完美大陆上的旷世美景，亲身体味让人欲罢不能的百人立体空战，获得最真实的游戏感受。

六年来，《完美国际》已经为玩家打造了数百款飞行器，在这其中，有一些飞行器因为经典的外形，绚丽的光效而成为了经典，下面我们就来看看六年中，最经典的飞行器都有那些吧！

御剑飞行：殉将



经典指数：★★★★★

殉将是由人族的能工巧匠们精心打造而成，在外形上采用“剑”的形状，以尖锐的剑身为首，在外观上提升了速度感，让身为人类的玩家们对“御剑飞行”的感觉更加依赖！

仙家之道：紫金葫芦



经典指数：★★★★★

自古以来，葫芦始终与神仙和英雄为伴，被认为是给人类带来福禄、驱魔辟邪的灵物，被誉为仙家之宝。紫金葫芦以其耀眼的光芒，靓丽的色彩给玩家带来视觉冲击，而古香古色的中国风更是引人眼球。

妖族圣兽：闲云



经典指数：★★★★☆

仙鹤自古就代表了吉祥和长寿，如今这神仙专属的麾下神物也出现在了完美国际玩家的身边。恍若天人的造型再加上出类拔萃的飞行速度，仙鹤绝对是妖族不可或缺的伙伴。

飞翔的金鱼：幻彩海灵



经典指数：★★★★☆

完美大陆无奇不有，魔幻的力量让金鱼也可飞翔，幻彩海灵便是飞行于苍穹的大型金鱼，行时流线型游弋的身姿格外婀娜。在夜空中与它做伴，有种恍若置身海底的神奇感受。

黑夜堕天使：黑皇羽翼



经典指数：★★★★

作为天生就能自由飞翔的种族，羽族拥有超越其他种族的先天优势。“黑皇羽翼”颠覆了羽族天使般的形象，将其展现得极为叛逆。巨大的羽翼在空中飞舞，一股暗黑气息袭来，让人怦然心动。

凤歌鸾舞：凤凰之羽



经典指数：★★★★

凤凰是中国神话传说中的神异动物和百鸟之王。当凤凰的羽毛成为了羽族的翅膀，更给羽族的玩家们带来了同样强悍的生命力，鼓舞着他们勇敢地向敌人挑战，冲破一切阻碍！

魔幻蝶翼：雾绡



经典指数：★★★☆

践远游之文履，曳雾绡之轻裾。汐族驾驭的飞行器雾绡，色彩鲜明，潇洒飘逸，拥有一双如薄纱般的羽翼，夜空下点点繁星都如同薄纱上的点缀，飞行时轻盈灵动的姿态，仿如若隐若现的蝴蝶。雾绡浑身散发着祥和的仙气与神韵，让汐族在飞行中轻易吸引无数艳羡的目光！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	狩猎动作网游	运营公司	中娱在线
目前状态	不删档内测		
官方网站	lieren.dawawa.com		

沉寂在血腥中的杀戮传说

《猎刃》公测终极大曝光

由中娱在线精心制作的有3D动作网游之王称号的国产动作网游大作《猎刃》经过多次的系统测试，在2012的阳春三月终于迎来了公测的伟大时刻。新地图、新BOSS、新装备、新系统、新挑战。这款以写实的动作设计、劲爆的游戏打击感、残酷血腥的打斗场面为主要特色的动作网游，自从测试以来，受到到来自媒体、玩家的广泛关注。本期我们就来曝光一下这款让玩家们期盼已久的公测又会有那些惊喜存在吧。



生存——原始世界残酷挑战

新年新气象，《猎刃》公测在即，这部画面精美，动作优良风光秀丽，场景别致，总会让人流连忘返。不同于其他游戏的玄幻或者魔幻风格，《猎刃》纯3D写实的高清画面带你游历史前侏罗纪时代的原始世界风光。我们总是会相信自己眼睛看到的东西，瑰丽多姿的原始世界风光绝对会让你乐不思蜀，不过来到《猎刃》可不是游山玩水的，看似安宁的优美环境却处处都暗藏杀机。

完全未被探索过的原始世界，就是你来到《猎刃》的试炼场所，在这里，游戏设计者们，精心为您准备了全套的完美服务：险峻的自然陷阱、凶猛的野兽、诡异的植物……你将进行一场史无前例的残酷挑战，生存，才是你的唯一目的。公测的之后的《猎刃》优化了界面，更增加了多种新的探索地图，并且都某些地域还会回炉重造，尽最大可能给你带来一个真实的史前世界。穿越原始世界，成就你的梦想，亲爱的勇士，你准备好了吗？





血腥——仿真恐龙的恐怖逆袭

庞大的身躯震慑你的心灵，尖利的爪子撕裂你的身体，血盆大口吞食你的血肉，锋利的牙齿咀嚼的你残肢……狂暴、血腥、凶猛、狡诈，原始世界的每个角落都充斥无数的凶禽猛兽，这是亿万年前恐龙的世界。《猎刃》的世界由猎人和怪兽组成，而这些怪兽都是经过严格的高仿真作品，凶残暴躁是他们共有的特点。

你在《猎刃》中的大部分时间都是和这些凶残的怪兽打交道，猎杀它们，用你的刀划破它们的咽喉，割裂它们的爪牙。这些仿真的怪兽可不是笨蛋，不会傻乎乎的被你砍，这些家伙都是高智商的存在，狡诈异常，想尽情的杀戮它们并不是一件容易的事情。不过这样高难度的挑战不正是游戏的乐趣所在吗？

游戏的初始操作非常简单，易学易懂易上手，不过后期的晋级却很难哦，有多少的格斗技巧需要你勤加练习。在这里重点要说的是，《猎刃》是一款可以用游戏手柄进行操作的网游，很惊讶吧？这是真的，不管你是忠实的网游爱好者，还是很少有闲暇的上班族，都可以进行体验。即便有很少的时间玩游戏，只要那么一点点的时间，插上游戏手柄，邀三五好友坐在电脑前，像打单机游戏一样的酣战一把，尽情地挥洒你工作的压力，生活的苦恼，放松心情、娱乐情操，何乐而不为呢？《猎刃》带给你的绝对是非同一般的游戏享受。快乐需要自己去创造，《猎刃》绝对是你闲暇之余娱乐的首选，赶紧试试吧。



自由——无职业平衡狂暴历练



在这里，你不会再为各种磅礴复杂的职业而苦恼，也不会为自己加错职业技能点职业而悔恨，甚至删号重练。这里不会再有法师无耻、战士难缠的抱怨局面，更不会有这个职业强，那个职业弱，太不平衡之类的口水大战，当然也不会再有那句“没有最强的职业，只有最强的玩家”那句最为“装X”的话语。伤不起的职业，玩不起的加点这些在《猎刃》中，都被剔除的干干净净，彻彻底底。

《猎刃》把角色设定从单调呆板的职业划分中解脱出来，创出了无职业自由玩法。一入《猎刃》大家都是猎人，唯一区别的是武器的不同。你喜欢什么样的武器，就选什么样的武器。《猎刃》目前开放了片手、双刃、重剑、长刀、槊、弩、法杖七大武器体系，每一种武器都有其独特的特色玩法。片手的攻防兼备，一路猛刺，可谓一招鲜吃遍天；双刃迅捷的攻速是强力的DPS输出职业，重剑的横斩霸道之极；长刀的突刺，以及一刀必杀的强力伤害为多人所喜欢；槊是更为强大的武器，攻击力非常惊人，而且槊尖部还能像流星锤一样的飞出，可谓碰着就死，擦着就伤；弩向来以精准著称，而且配合远距离的射程，千里夺命一点不夸张；法杖不但能够释放出毁天灭地的魔法，还能够当作兵器直接砍杀哦。

看完了介绍，是不是感觉很诱人，如此独特的创意，如此多样的兵器，你是不是也想拿上一把自己钟爱的神兵利器驰骋沙场呢？顺便提一句，武器也可以多修哦，想当全能战士也不是不可能的哦。



角斗——狂暴狼人杀戮竞技场

作为国产动作游戏领跑者，《猎刃》在玩家PK上的表现自然不用多说，无论你想群P还是单P都没有任何问题。角斗向来都是男人最为喜欢，也最能够体验男人血性的地方。在游戏中征战四方的日子永远都会被人铭记。我们通常都会用“过瘾”两个字来形容PK的过程，无网游不PK，如果游戏中少了这个，还怎么能称得上是游戏呢？譬如大家都爱玩街机格斗，享受单挑的快感，也爱攻城掠地，享受成就的快乐，这些在《猎刃》中都能够得到满足。



在《猎刃》的世界里，到处都充斥着战斗，PVE副本模式加入了闯入模式，你可以干掉里面的人然后坐收渔利，当然搞不好也会被里面的人放倒。平时的游戏生活中，你可以加入氏族，进行各种氏族征战，争做第一氏族宝座，一统天下。



除了这些外，《猎刃》为你重现了古罗马斗兽场般的血腥竞技场，在里面可以尽情的厮杀，还可以变身成为狂暴的狼人，挥动利爪任意撕裂敌人，超级劲爆，超级血腥。好玩刺激惊险激烈，这就是竞技场，这就是动作游戏带给你的热血和冲动。宿命的杀戮，血腥的杀伐，在《猎刃》的每一天、每一时刻都会有不一样的冲动，不一样的享受。

《猎刃》公测在即，皆是会有新的神兵利器，新的超强技能，进的竞技模式，这一切的一切都是游戏奉献给玩家的福利，绚丽的装备，干净利落的格斗技巧，下一个大神就是你，暴力的角斗，残酷的杀戮在召唤你的到来，加入我们，让我们并肩战斗吧。

暧昧——拟人萌宠相依相偎



玩过国产游戏的玩家应该都会知道宠物的存在，作为天朝的本土产物，宠物的存在丰富了玩家的游戏生活，现在没有宠物的游戏你好意思说出口吗？就连暴雪大神的《魔兽世界》不都开始有宠物了么，《猎刃》的宠物系统自从在荣誉服上线试玩之后，收到了广大猎刃玩家的不断好评。

《猎刃》的宠物系统真的不一般，宠物开发团队为大家奉献了性格多样的各系萌宠，有娇憨的狗熊、帅气的狗狗、萌萌的媚猫等等，当然还有类人的小萝莉存在哦，这些宠物从跟随你之后就成了你最亲密的游戏伙伴了。它们不但是你游戏战斗中的最佳帮手，帮你打怪、辅助你战斗到底，还会和你对话，陪你聊天，聪明的它们绝对是你的开心果。

《猎刃》中的宠物是最新的技术研发成果哦，各系类人萌宠都具备很高的智慧，不但能够和玩家进行各种互动，还可以跳舞、摆POSS呢，别看它们都是萌萌的可爱摸样，在陪你战斗的时候战力十分不一般哦。不久后大家都可以看到怪叔叔和小萝莉相依相偎的沐浴在夕阳当中，周边的狗狗、魅猫们在尽情的跳舞，在加上熊王的吼叫伴奏，那是一种怎么的情形哇，让我们一起期待吧，不过这并不用羡慕，只要你在玩《猎刃》，这些可爱的小家伙们都会成为你的伙伴，说不定还会有萌死人不偿命的小萝莉直接陪伴你呢，赶紧一起来和这些宠物们做朋友吧。加入《猎刃》，让我们一起萌动天下吧。





游戏类型	3D武侠角色扮演	运营公司	久游网
目前状态	开放测试		
官方网站	Lx.9you.com		



续经典，创辉煌！

还记得在过去的游戏时光中，每个网吧基本都会有的一款经典单机游戏《流星蝴蝶剑》吗？光阴似箭、日月如梭，曾经的经典已逐渐淡去，一个新的王者已闯入你的生活，他便是由久游自主研发的次世代武侠题材网络游戏《流星蝴蝶剑OL》。在秉承了古龙文化之精髓，又采用业内性能最为优秀的虚幻3引擎，用最优质最细腻的画面和效果展现出一个真实的武侠世界，朝着打造具有中国特色格斗风格的全3D MMOARPG目标前进。



细腻唯美的东方式武侠风格

画面是考量一款网游产品是否媲美经典单机的标准之一，相信耳熟能详的一系列经典单机，如《刺客信条》、《巫师》等都给予了玩家在画面上的无比震撼。作为具有东方式武侠风格的《流星蝴蝶剑OL》，在画面上可谓是既细腻又唯美，从整个游戏的场景乃至细小的纹理上，都绝对属的上是一流水准，无可挑剔。玩家在畅玩游戏的同时，享受的不仅仅是丰富的剧情以及火热的PK所带来的乐趣感，更多的而是宏伟的场景以及制作精细的特效所带来的舒适感，让人仿佛身临其境一般。

可见久游《流星蝴蝶剑OL》的美术制作团队凭借着丰富的想像，以及对中华古文化优秀的传承和热爱，给中国网游爱好者们展现了细腻唯美，极具东方式武侠风格的网络游戏。



无锁定战斗模式，讲究的就是技术

《流星蝴蝶剑OL》的战斗模式是其一大亮点，没有像多数游戏那样单一的锁定一个目标进行攻击，而是采用所谓的“无锁定战斗”。顾名思义，在战斗中，玩家控制的角色可以不通过锁定目标，随意攻击场景中的敌人。对于习惯于玩传统站桩式的MMORPG的玩家来说，可谓耳目一新，一种全新的操作模式。

相信玩《真三国无双》系列经典单机的粉丝们，一定切身体会过在“无锁定模式”下战斗所享受的超爽快感。“以一敌百，突破重围”，这种景象在《真三国无双》系列中经常能够看得到，正式凭借无锁定战斗这一模式，使得《真三》系列的战斗更具刺激性与爽快性。而《流星蝴蝶剑OL》是目前市面上极少运用无锁定模式来作为游戏战斗的核心玩法，并且支持多人同屏在野外以及大场景战斗的网络游戏。对于中国网络游戏而言是一大创新与突破，同时对于操作而言，相比《真三》系列更加考验玩家的微操、跑位、意识以及预判等。

自由式PK，江湖路处处惊险刺激

《流星蝴蝶剑OL》作为一款以PK为主要核心玩法的网络游戏，在PK系统的设计上可谓丰富多彩，包括了自由模式、和平模式、队伍模式、门派模式阵营模式以及通缉模式。而其中最为令人兴奋的便是自由模式。

何为自由模式?简单的来说就是玩家与玩家之间随时都可以进行切磋比武。《侠盗猎车》系列的经典便在于战斗上的自由度，主角随时随地

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

都可以在人群中进行疯狂的屠戮，虽然从游戏上来说有点偏于血腥，尽管如此，还是受到了许多玩迷的热捧与喜爱，其中的原因便是整个游戏的自由度极高。在《流星蝴蝶剑OL》中，玩家所体会的PK快感不仅仅只限于任务中的BOSS，更多的会是与玩家之间的“斗智斗勇”。自由式PK模式使《流星蝴蝶剑OL》这个肃杀江湖随时充满着惊险与刺激，处处暗藏着杀意。



提炼街机格斗之精髓，打造最完善格斗系统

当街机格斗游戏风靡于游戏厅的时候，我们不得不赞叹其优秀的游戏系统。《KOF》系列作为街机格斗类的龙头老大，而其系列中的《拳皇97》自上市到至今，人气丝毫不减，堪称街机格斗游戏中的经典。

格斗游戏一直以来都存在一个共通的问题：平衡性。《拳皇97》虽说是其系列历代中最受欢迎的一代，但平衡性问题却存在着明显的差异，以至于发展出“五强论”的观点，不过除了平衡性外，连招、打击感方面都堪称完美。而新一代以PK为核心的《流星蝴蝶剑OL》在格斗系统方面能否得到格斗爱好者们的肯定呢？

作为一款东方武侠动作作品，《流星蝴蝶剑OL》对于格斗动作的表现方面，追求尽善尽美。角色在招式上除了普通的攻击外，还包括有躲闪、招架、反击等动作技能，增强了在PK套路运用上的灵活性，也是间接的平衡了各职业间的优势与劣势。更值得一提的是，玩家可以在游戏中自创招式组合，通俗来说便是技能与技能之间的组合，从这个独特的设定中，玩家可以根据《流星蝴蝶剑OL》中的不同职业搭配出N种技能连招，给玩家之间在PK时增添了不少花样性。



精英副本揭秘！

而对于《流星蝴蝶剑OL》的副本系统，全职业DPS输出这一独特设定，也更让团队合作有了更好的考验，在无“奶妈”职业的辅佐下，团队的默契更是显得尤为重要。《流星蝴蝶剑OL》的副本系统，便是为单独玩家和队伍生成的独立场景地图，不受非本队玩家影响。玩家可以在副本中挑战BOSS，获取装备和材料。下面就让我们一同揭开精英副本的神秘面纱！



精英副本难度升级 45紫装等你来拿！

此次，《流星蝴蝶剑OL》所开放的精英副本，将原先的“丹霞庄”、“忠义堂”、“枯藤洞”、“幽死洞”及“三大红衣秘洞”副本（炼狱、藏宝、祭祀）设定开放精英难度副本内容，进入等级均为45级。精英副本在通关流程未变的情况下，困难程度上将远超于普通难度副本，所有的怪物、BOSS的血量及攻击力将大幅提升，而玩家则可通过击杀BOSS、通关副本来获得比普通副本更高等级、属性更好的装备：45级职业套装、45级紫色饰品等高阶装备都将一一亮相！



不同于普通副本，《流星蝴蝶剑OL》精英副本的难度将会直线上升，对于玩家来说显然是更加严峻的考验。而对于一款新颖的全职业DPS输出型网游而言，精英副本的开放无疑能使玩家充分体会到操作与砍杀的快感，更能充分发挥团队合作的重要性。试想在未来，《流星蝴蝶剑OL》倘若开放更多有意思、有难度的副本，那对于玩家来说操作及默契的重要性将会得到更进一步的升华。也许每个副本中的BOSS“AI”将会有所提升，又或许小怪的数量及伤害也会得到提高，那整个副本的难度势必将得到全方面的提高，不过掉落的装备相信也一定会十分的丰厚及稀有。



电攻宝盒

游戏历史上的3月

本月诞生的游戏明星

八神庵

生日： 3月25日 **星座：** 白羊座
血型： O型 **身高：** 182cm
格斗流派： 八神流古武术+本能
讨厌的东西： 暴力





第一次出现是在SNK的格斗游戏——《The king of fighters‘95》（拳皇95），设定为草薙京的宿命对手。拳皇中最经典的人物，在动漫人物排行榜上常年稳居第一位。他另类的着装及另类的动作已经成为无数年轻人模仿的对象，他已经不是简单的一个电子游戏或动漫书籍的人物，他已成为一种文化与形象的代言人。

顺带一提八神除了格斗家的身份以外，还是一个音乐人，在自己的乐团中担当主役，在乐迷的人气当中一直居高不下，也种下日后和七枷社所属乐团爆发纷争的祸因。

本月诞生的游戏制作人

村冈一树

生日： 1959年3月9日
出生地： 左贺县
血型： O
星座： 双鱼座



著名音乐人，1986年加入KONAMI，担任过《魂斗罗》、《宇宙巡航机》等作品的音乐制作。1992年加入小岛组。参与过MSX版MG1的制作，但在MG1中他谱曲数量不多。MGS1开始做挑大梁的工作，担任和几乎全部音乐工作。从MGS2开始引退，退居音乐和音效监制。但在MPO中他依然制作了几首BGM。

本月的著名游戏

魔装机神





原名： THE LORD OF ELEMENTAL
发售日： 1996.3.22
厂商： BANPRESTO
机种： SFC
类型： SLG

由著名的SRPG《超级机器人大战》衍生出的动画及游戏。本作是由已经相当受到玩家们欢迎的与认同的原创角色塞巴斯塔&安藤正树，来担当演出主角的外传故事。以制造了塞巴斯塔位于地球内侧的异世界【拉 基亚斯】为舞台，交代了正树是如何成为魔装机神操纵者的经纬，更进一步揭开他与白河愁之间的因缘来由。

作为机战系列的外传，这款游戏同样作为SFC淘汰时的告慰作，还是给老玩家们留下了很深很深的印象，而且首次加入的语音功能也是令人非常欣慰。

伊苏3

原名： WANDERERS FROM YS 3
发售日： 1991.3.22
厂商： HUDSON
机种： PC-E SCD
类型： A.RPG

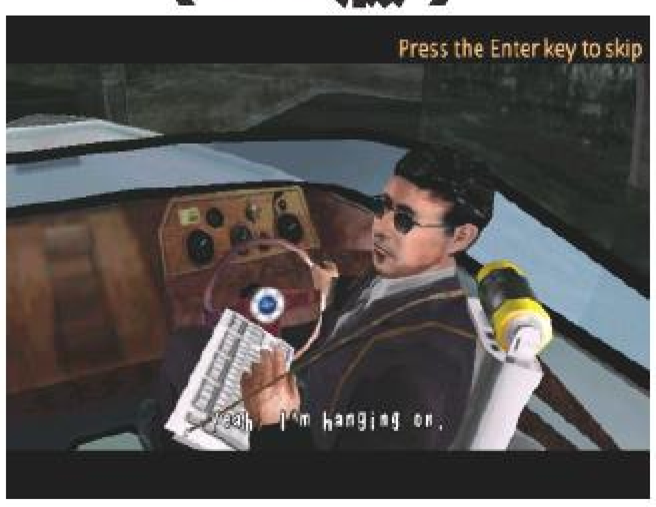
游戏风格完全跳出前两代Ys的模式：画面由俯视地图改为横轴移动，战斗系统加入多种动作元素。尽管操作性的丰富和横轴画面的细致表现都是Ys3的亮点，但系统改革和风格转型却造成了玩家评价的两极分化局面。而且由于是跳脱伊苏地区的第一部作品世界观和情节设定相较前作也显得感染力不足。

之后在2005年6月的时候本作的复刻版《伊苏：菲尔盖纳之誓约》登场，由此进一步继承了当时追求动作性的追求。





死亡打字员（DC版）





原名： THE TYPING OF THE DEAD
发售日： 2000.3.30
厂商： SEGA
机种： DC
类型： ETC

《死亡打字员》故事背景以及情节全部源自于《死亡之屋2》唯一不同的是游戏中的射击方式由以前的扣动板机换成了敲打键盘。游戏方式和《死亡之屋1、2》一样，是以打倒僵尸为目的，只不过在本作中，玩家不是按照画面指示在固定时间内迅速打入单词，每一个出现的怪物面前都有单词或是一个问题，你只有敲对正确的单词或者答案才能将怪物打死。开创了强大的触手级的打字练习游戏，本作在2006年12月7日登录PC。

作者：贤者的恋爱 编：X先生 美：哈秋

技术党研究院

人不理财，财不理你！

星际争霸2运营博弈之开矿篇

星际争霸的最大魅力就是与对手之间的博弈。我们在游戏中的每一个决定，都有其克制的对象，同时也有自己的天敌——就如同剪刀、石头、布一样。一般认为，在一场游戏中，我们运营层面的所有选择都可以归纳到以下三类中：经济、科技、兵力；三者的关系是：经济 > 科技 > 兵力 > 经济。

下面就让我们赶紧进入正题，一起来深入剖析一下，选择经济（开矿）时的风险与收益吧！



做一个投资专家

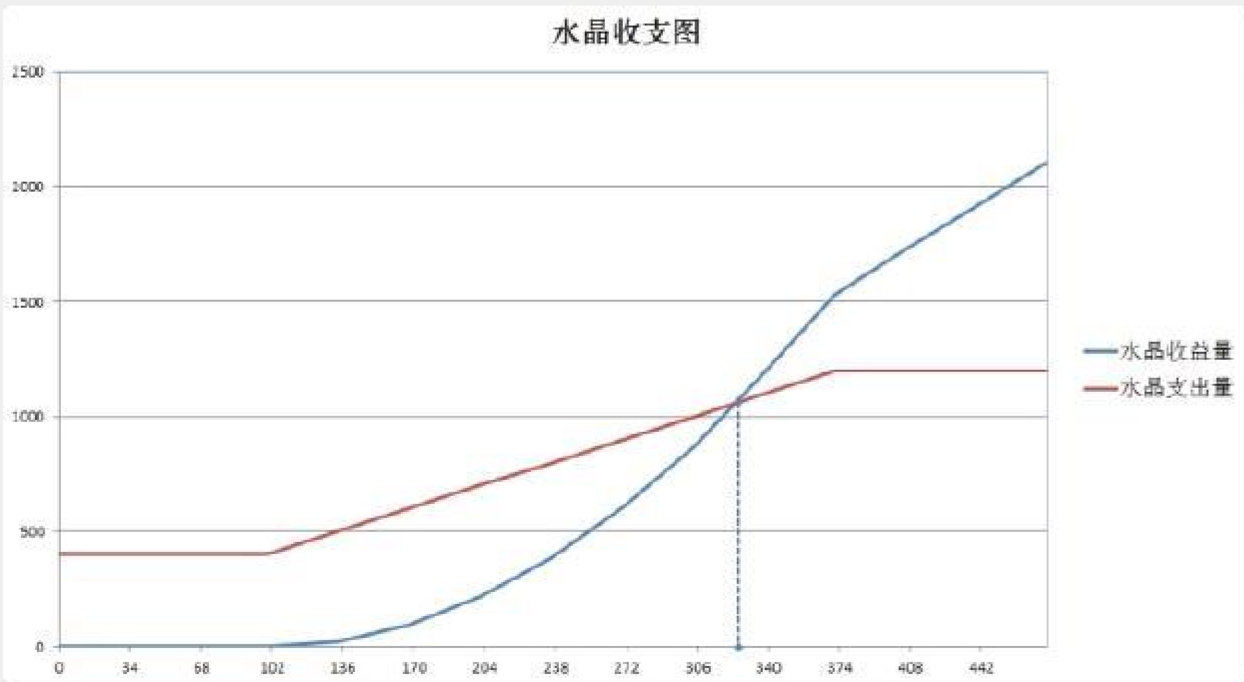
根据前几期的内容，我们已经很清楚每增加一个农民，能够究竟为我们带来多少水晶的收益了。由于农民本身的建造时间为17秒，所以分矿建造完成后，我们还需要花一点时间来建造农民。 因为农民的数量不断增长，所以水晶收益是呈抛物线上升的。而当农民数量补充到16个并停止补充以后，水晶收益自然就会变得平稳，变成与时间呈正比增加。所以我们其实是一边投资、同时一边就能够获得收益的哟！那我们接下来，就把收益与支出放到一起来看看吧。

投资有风险，开矿需谨慎！

基地建造需要100秒，支出400水晶；农民建造需要17秒，支出50水晶。在基地建造的100秒内，我们是不会有任何收益的。这时候如果对手将这400水晶转化为兵力并且进攻我们的话，那么显然是一件非常不妙的事情。

同时，在基地建造完成后，我们还需要补充农民才能获得收益。建造农民本身就需要成本，另外还要让农民能够采回建造基地的成本……在这段时间里，我们将处于兵力的真空期，这也就是大家所熟知的“Timing”。那么这个“Timing”究竟有多长？我们还是通过量化的图表来直观地感受一下吧：

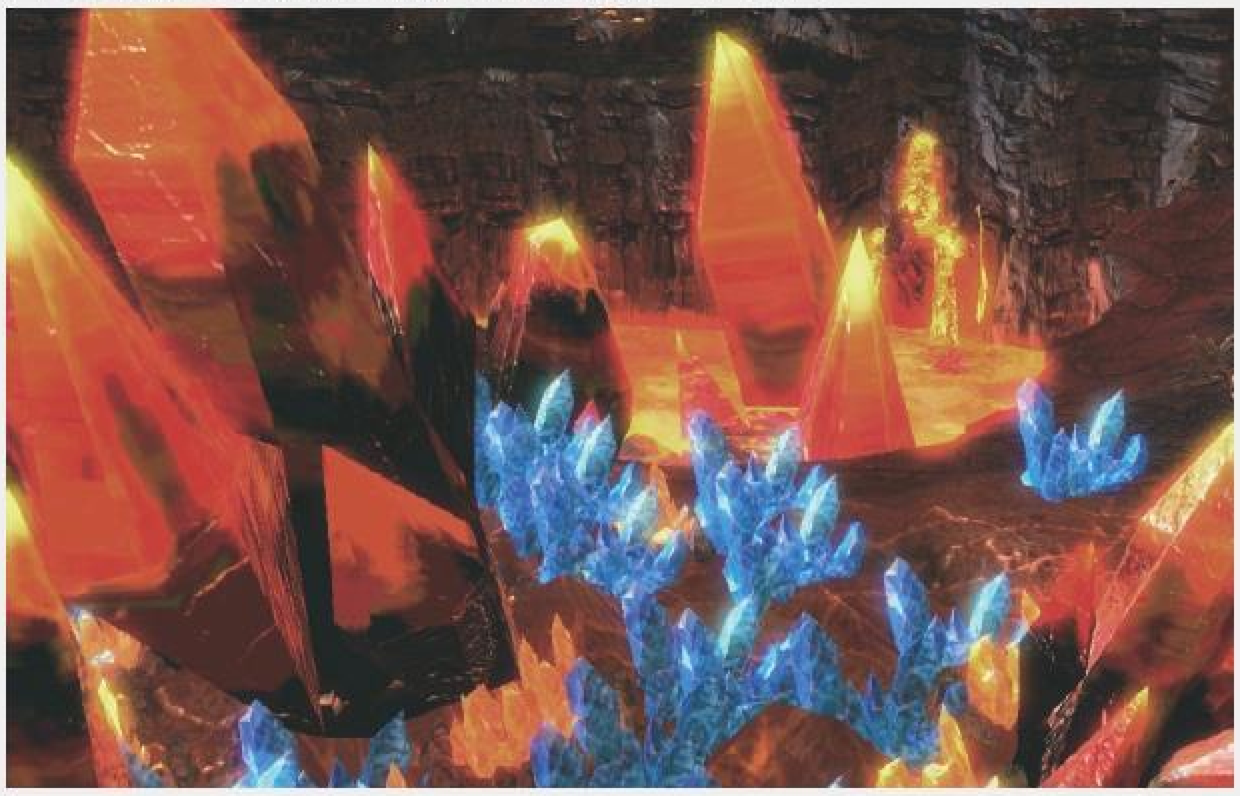
农民	时间（秒）	采集率	采集量	支出
0	0	0	0	400
0	100	0	0	400
2	134	85	24.08	500
4	168	170	96.33	600
6	202	256	217.60	700
8	236	342.5	388.17	800
10	270	426	603.50	900
12	304	510	867.00	1000
14	338	600	1190.00	1100
16	372	676.66	1533.76	1200
16	406	676.66	1725.48	1200
16	440	676.66	1917.20	1200
16	474	676.66	2108.92	1200



图中两条线分别是开矿的支出和收入，两条曲线的交汇处，就是收回成本的刹那。俗称“盈亏平衡点”。

为什么我们开矿以后，会打不过全力暴兵的对手呢？自然是因为我们的投资还没有收到回报，因此兵力会比对手要少。那么又是在什么时候，我们的兵力可以刚好与对手抗衡了呢？那当然是在成功收回成本的时候啦。从图表中来看，收回成本的时间，在我们放下基地以后的325秒左右，也就是游戏时间的5分20秒左右。所以说，开矿之后的进攻Timing，就是放下基地的那一刻开始，以及往后推算的5分20秒！

不过细心的读者可能已经想到了，开矿以后我们一般不都是主基地、分基地同时建造农民的吗？这样做，当然会使支出翻倍，但获得的收益也是双倍的，同时收回成本的时间也会缩短到一半。因此从实战的角度来说，Timing期并没有我们想像的那样长，其实只有2分40秒左右（人族矿螺另算）。对于进攻方来说，如何把握这宝贵的时间发起进攻，是制胜的关键；而对于防守方来说，修筑适量的静态防御——地堡来协助防守，让自己安然度过兵力真空期，则是很好的一个选择。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻宝盒 囧物志 有神

被吉尼斯承认的世上最大手柄

说到超大手柄，记忆力好的朋友或许还记得某期囧物志介绍过的红白机“茶几”吧！不知道老外是不是对老爷游戏机有特殊的感情，就在最近，新一代“巨无霸”手柄已经出炉了，这回登场的选手足够让十个大块头围坐着入席，而且它的超大尺寸还得到了吉尼斯的承认（吉尼斯可真够无聊的）。

这个巨型手柄是一个标准NES手柄的30倍大小，尺寸为366厘米x159厘米x51厘米，重达265磅！手柄上的按键更经得起成年人站在上面跳跃，最终制造成本足有4000英镑。



地球上最小的掌机

说了最大，当然也得说说最小。想必老玩家们对初代GB掌机还有点印象吧，这个机身厚实又耐摔的东西，说它是板砖一点都不假（踹在包里闲时能解闷，危机时候还能轮起来防守反击）。然而，偏偏有玩家硬要拉着GB去“瘦身”，这一下子就把一块青砖缩成了牙签！好吧，由日本超级玩家打造的这款迷你版GB主机实际上只是个牙签雕刻，它的十字键仅有0.02毫米宽，机身宽也只有0.1毫米。尽管如此，GB上应有的按钮、屏幕、卡槽等等都完全展现了，你甚至还真找到电池盖上的凹槽！



超囧的瘦脸器

下面要介绍的东西，想必会让爱美人士产生一些想法。这个硅胶制品的构造并不复杂，从正面看的话，就像一个火热的红唇。不过，它的重点是后面那段用来套在嘴里的硅胶圈，其可以掐扁捏圆的特点和训练握力的橡胶握力圈有得一拼。也就是说，这个东西是用来训练脸部肌肉，或者说减掉脸上的肥肉的（这个可靠么？为什么看起来那么可疑？）。来吧！戴上这个，然后随吾念“阿姨吾哀哦”吧，你的脸会瘦哦！







令人一见难忘的超赞纸鸟

相信不少朋友都曾试着用彩纸折过小鸟、千纸鹤一类的东西，所以对纸鸟应该都有一定的认识和见解。事实上，艺术家们也超喜欢彩纸！就在最近，哥伦比亚艺术家Diana Beltran Herrera就用了各色彩纸，为我们展现了各色蜂鸟、天鹅、鹦鹉和其他鸟类。艺术家通过令人羡慕嫉妒恨的高超剪纸艺术，为我们展现了小鸟们展翅欲飞、筑巢养家的各种动人场景！还要多说什么呢？一起来欣赏吧！









X档案



X档案这个栏目里，我们将会专注游戏中的元素在真实世界里的原型，特别是有关新科学和新发现的内容。本栏目就像是现实和虚幻之间的一层隔层。如果你对此类题材有兴趣，欢迎来信交流。关注微博weibo.com/mrxpcgg或t.qq.com/MRX-pcgg也有一样效果。



玩过《马克思·佩恩》的朋友都知道，这个男人可以孤身一人单挑100个敌人。他有两大长处：一是会子弹时间；二是会嗑药。游戏里的药不仅销量巨大，到处都能翻找得到，而且药效无敌，只要嗑一罐子下去，马上就气血全满。看起来是种牛哔药品呢！



▲ 从瓶子上看他的药是Oxycodone羟考铜

照着游戏策划心里头的设计，马克思·佩恩最喜欢吃的是止痛片。止痛片英文俗称“Pain killer”，正好和马克思·佩恩的名字Max Payne匹配。那么现实中的止痛片能不能像游戏里这样吃呢？



常见的止痛药可以分为两个档次：

第一档是非甾体抗炎药。像阿司匹林、布洛芬、消炎痛、扑热息痛、保泰松、罗非昔布、塞来昔布等。这类药物主要应付常见的疼痛。如伤风、发烧、肌肉酸痛、感冒、疲劳性头疼、神经痛。它们对付普通的小毛小病还行，想要对付枪伤的疼痛，就完全不够劲了。

同时，水杨酸和阿司匹林类的药物能抑制凝血酶在肝内的形成，影响血小板的生理功能，让人体的凝血功能受影响。所以，这种止痛片不但不可能使人成为“打不死的小强”；反而会让人更容易流血而死。吃这类止痛药打天下是没可能的。

第二档次的常见药物是阿片类止痛药、麻醉性止痛药，比如曲马多、杜冷丁、吗啡等等。这类药品的止痛作用比一般的解热止痛药要强得多，可以被用来对付大多数的疼痛。特别是吗啡，因为起效快，效果好，的确可以被用于枪伤镇痛。但是即使是吗啡，从吃下药片，通过肠胃吸收也需要一定时间，不可能马上见效。一般做成药片的吗啡是针对晚期癌症病人缓解痛苦用的止痛缓释片。中枪后吃它们不太可能立马就精神。



▲ 大家在战争电影里可以看到，战场上的吗啡多是注射给药。

该类药物最大的问题就是成瘾，所以这类药物都有严格的管理制度。游戏中佩恩轻轻松松就能从箱子里罐子里获得那么多药片是很不正常的。另外一下子吃那么多药片还可能会摄入过量，导致急性中毒；更别提可能出现的眩晕、出汗、口干、恶心呕心动过速等副作用。

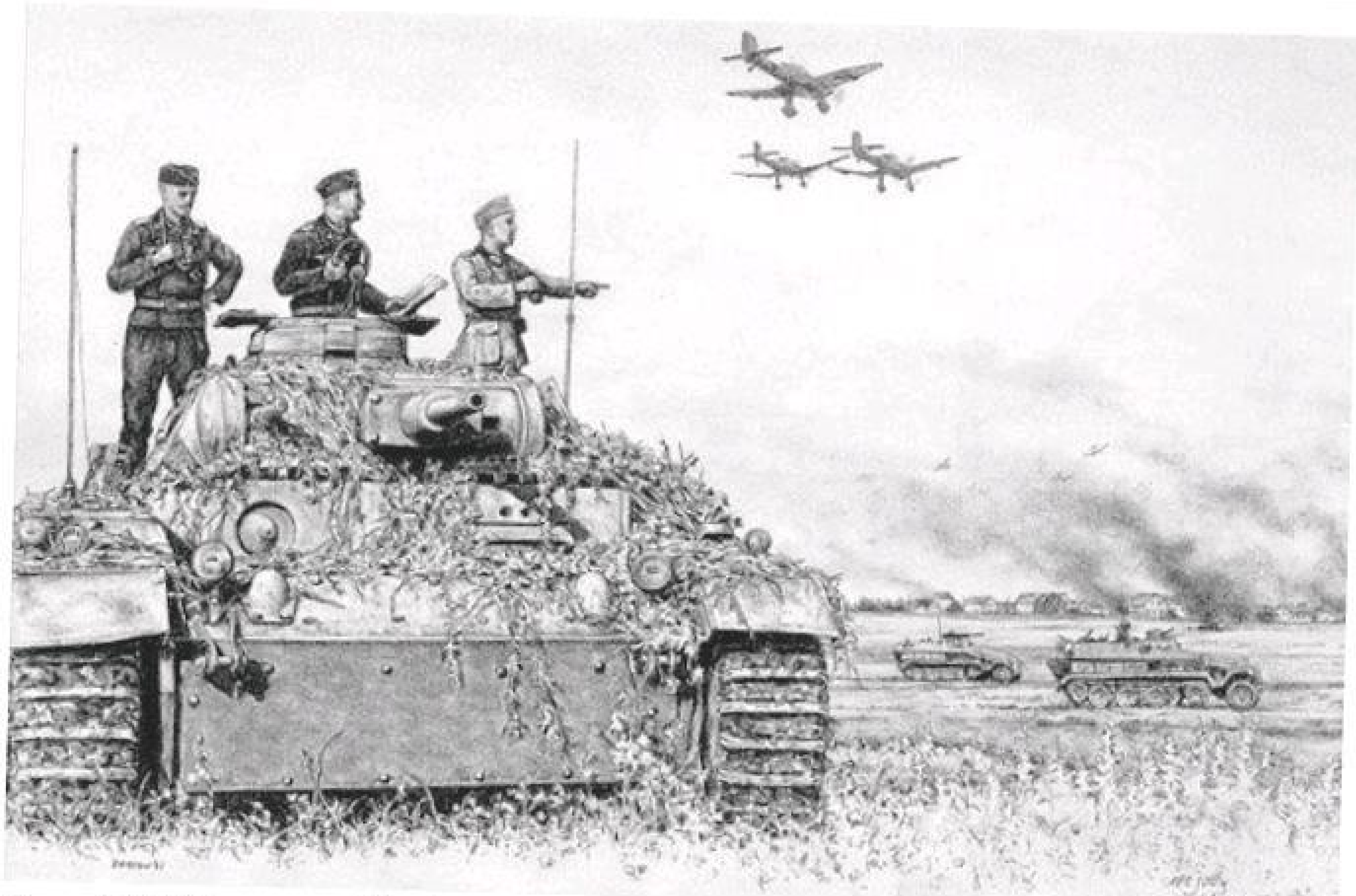


除了难以忍受的疼痛，枪伤还会带来一系列的其他问题。比如主要骨骼被击碎，丧失行动能力；或者动脉血管被击穿，大出血而死。如果子弹击中大脑等要害部位，人几乎瞬间就会失去意识。想要光靠止痛药麻醉自己的痛觉，依靠一股顽强的精神坚持战斗是不可能的。

电攻画廊

铅笔画中的二战坦克

本期栏目中大叔特别为玩家们带来了美国著名军事绘画大师Jody Harmon的作品——铅笔画中的第二次世界大战战争场面与坦克，如此鬼斧神工的铅笔画技艺与《坦克世界》游戏中的各大类型坦克相聚一堂，为我们带来了一场前所未有的视觉盛宴。大家有兴趣的话，还可以比对一下，是不是下面的坦克游戏中都有呢？



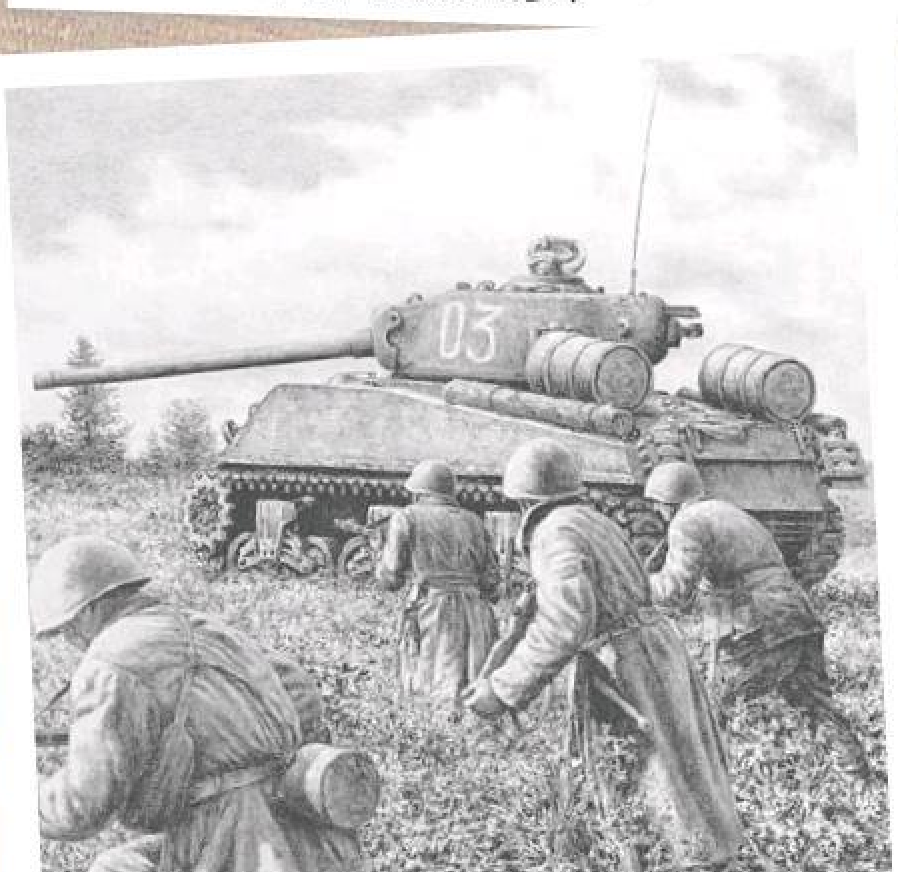
▲ 一辆德国PanzerMk3型坦克指挥车的车长在听取参谋的意见。3型坦克是德国坦克闪电战的主力车型，速度快、防护好、火炮强，大叔觉得在游戏中它也是设计最经典的坦克之一。



▲ 这张名为铁血洪流的作品，描述的是库尔斯克坦克大会战中一战成名的德国“虎式”重型坦克，玩家们很难想像这款曾经战无不胜的坦克在《坦克世界》游戏中却变成了坑爹车……



▲ 德国黑豹坦克车组成员，游戏里的标准乘员是5人，这里怎么只有4个人？

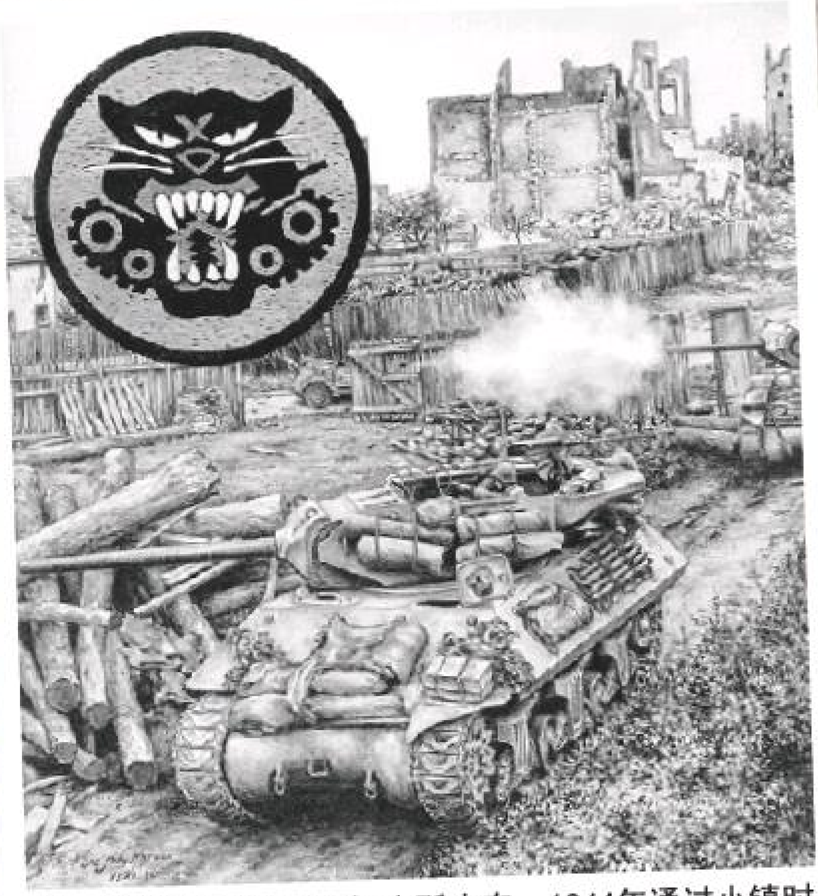


▲ 屁股上装俩大油桶的，一看就是苏联坦克？！你错了，这是在苏军部队里服役的M4谢尔曼中型坦克，1944年它们被美国租借给苏联。

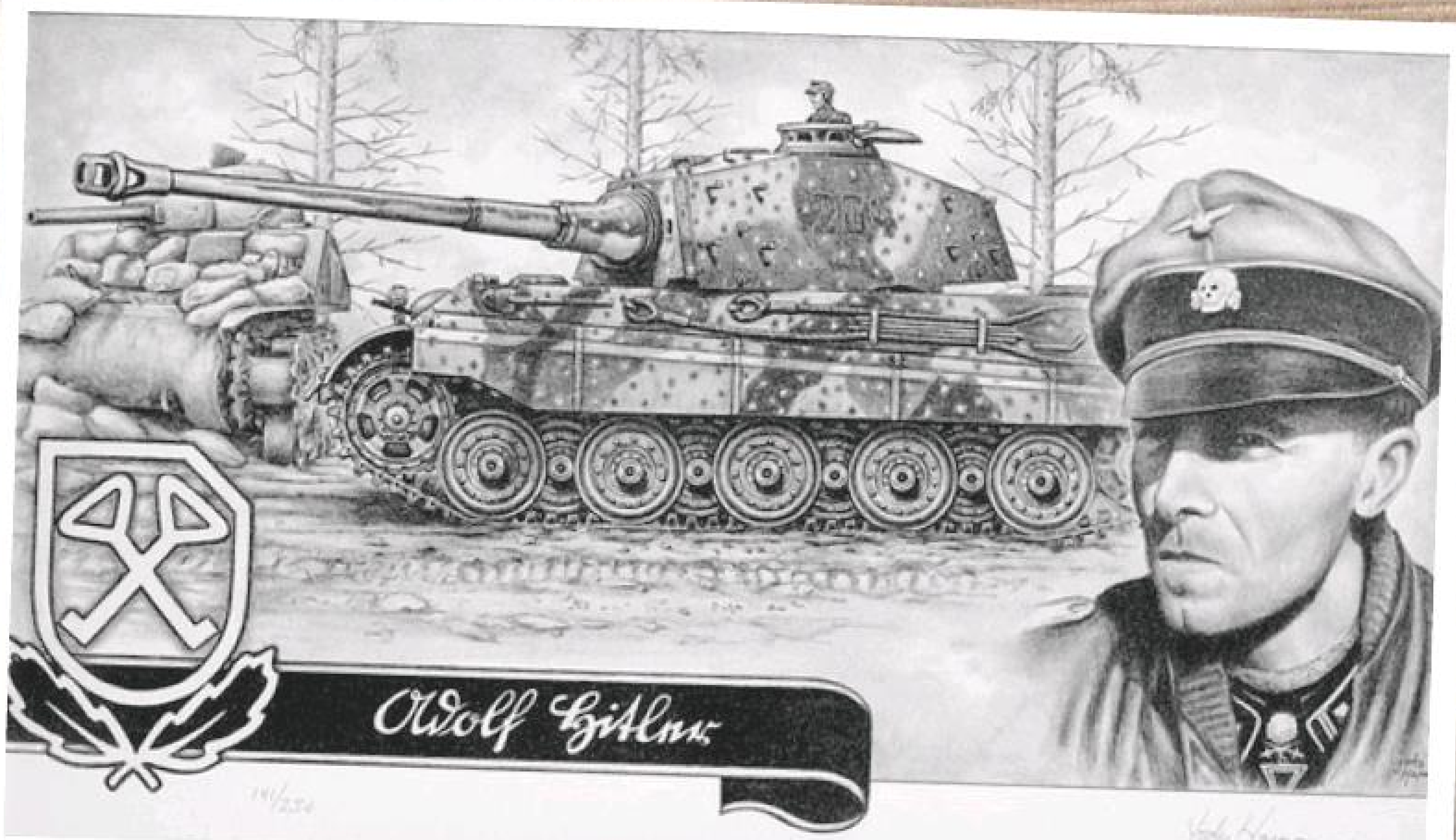


▲ 德国的“猎豹”坦克歼击车和“黑豹”G型坦克在森林地区伏击路过的美军部队，这对兄弟在一起出现的机会不多，在游戏中他们都属于德系后期的主力坦克。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



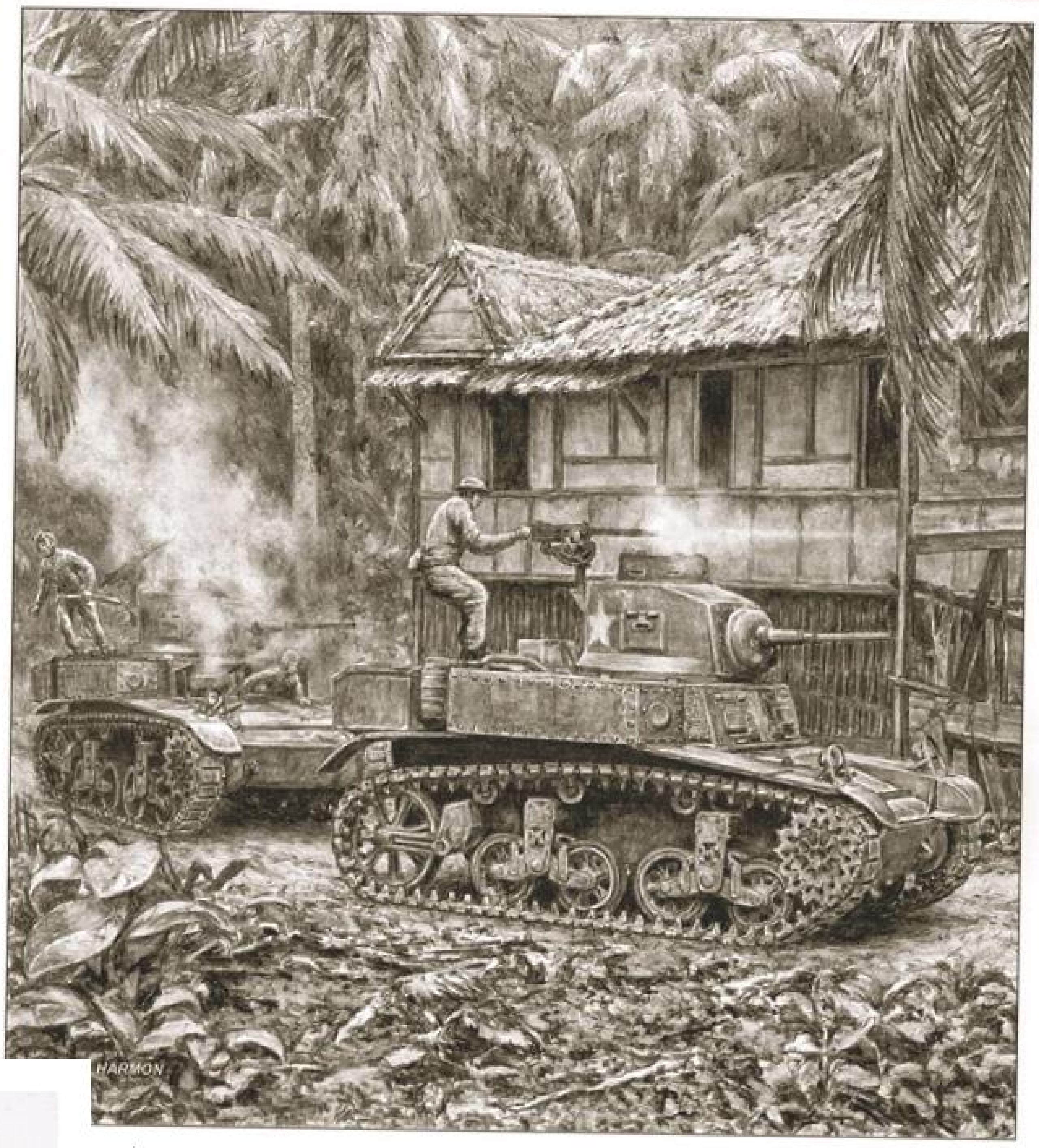
▲ 美军M10“狼獾”坦克歼击车，1944年通过小镇时与德军战斗。大家都知道游戏后期版本中出现的美式TD，其最大的优势就是炮塔可以像坦克一样转动。



▲ 德军坦克王牌指挥官派佩尔和它的虎王坦克，图中标志是德军SS“帝国”装甲师的徽记，而他本人胸口佩戴的则是橡叶骑士勋章，是德国武装部队的最高荣誉之一。



▲ 这是在伪装网遮蔽下的M7“牧师”自行火炮，它装备了12.7mm重机枪和105mm榴弹炮。自行火炮作为火炮的一种全新构想和形式，在之后的战争中被广泛运用。



▲ 此图描述的是战斗在东南亚的美军第194装甲步兵师，图中的坦克是M3“斯图亚特”坦克，是二战中美国最著名的坦克，一共生产了13859辆。在游戏中，它以轻型坦克的身份出现。



▲ 英国的丘吉尔步兵坦克，主要用于支援步兵作战，是英国生产最多的坦克，总生产量达5640辆。而在游戏中，它绝对是最坑爹的一辆金币坦克了……



▲ 图中是苏军的T-26轻型坦克，这种坦克主要被用于支援步兵作战，在二战中后期与德军坦克的对抗中逐渐被淘汰。

PS：下期杂志中我们将为大家继续送上Jody Harmon笔下的现代战争画卷，其中包括了朝鲜战争、车臣战争、科索沃战争、阿富汗战争和伊拉克战争等，千万别错过哦！






耀武新大陆

——阵型卡分析（上）

在三国智的游戏地图上，有一个特殊的区域——阵型，在曜武之前，阵型一直只是传说，没有人见过阵型，没有人知道阵型是什么样的。现在阵型卡出现了，它是三国智的一个里程碑式的跨越。从原来的主将至上的思路，到现在主将与阵型同时发力的两翼齐飞，从原来的军师护主，到现在的军师护阵，从原来的主将冲杀，到现在的阵型冲刺，曜武中的新大陆阵型正式登场。

在曜武补充包中，一共发行了10张阵型卡，其效果有攻有守，是战斗中除了将领之外的另一种选择。当然阵型卡也不是每张都有着强势的效果，不然战场上的主攻将领不就成了摆设！现在让我们先来了解一些阵型的优秀之处：







迷幻大变身

首先阵型的最大优点就是“迷幻大变身”

“迷幻大变身”是通过一票小将领变身成一个三围优秀并且有着特殊技能或者禀赋的仅次于主将的第二优秀的大将领。我们姑且称之为“第二主将”吧，这个“第二主将”同时受军师保护，凡是针对“第二主将”的谋略必须参考军师智力，如没有军师，也要参考“第二主将”内部的小参谋部(即就是3个将领中最高智力者)，因此阵型中的将领对谋略有一定的免疫能力。因此有5智军师以后不仅仅对主将有很好的保护，对阵型中的将领也是极大的保护，这个也是耀武突出的新思路，开始加强了军师的作用，使得军师不在只是主将的保护神，现在也成了阵型的保护神了，让军师有了更大的发挥空间。俗话说三个臭皮匠顶一个诸葛亮，阵型大概就是这个道理了，用3个普通的小将领组成了一个能力比较突出的大将领。并且这个大将领还受到军师的魔法保护，其实看到阵型让我想起了原来的战神金刚，没有组合之前是一堆很菜的机器人，组合以后成为了一个相当生猛的机器人。



阵型之意 抵兵御将

阵型的第二个优点就是不受虎视、天人、骁勇、先发等一堆将领禀赋的影响。

用铜圆阵去防住天人孙策主将将不再是梦想，用火雨阵不会被虎视将领打死也将成为现实，用盘枪阵跟先发主将黄忠老头拼命也不是不可能了。当然唯一一个将领的禀赋阵型没法防守的就是强弓了，这个禀赋真心阵型是无解的。其他的禀赋都是对阵型没有效果的，阵型是不受这些影响的，不受这些禀赋的影响就注定了你掌握了主动权。面对孙策霸道的打粮草你将不在无能为力，面对黄忠老头打死人不偿命的蛮横作风你将可以不在忍受，面对虎视指哪打哪的时候你可以果断进阵型中寻求保护伞。这就是让对方无能为力的阵型，这就是让对方蛋疼无比的阵型，这就是让对方咬牙切齿的阵型。





文：范某　编：贪睡猫　美：grass

克敌制胜 万千阵型







阵型的第三个优点：阵型优异的效果。

首先纯系阵型提升了纯系小将的能力，也十分适合纯系的发挥，而且结阵兵权条件低，也更容易成型。纯步适用的阵型行城阵加深了防守，纯弓适用的阵型火雨阵加深了弓兵的控场，纯骑适用的阵型锋矢阵加深了骑兵的进攻，纯谋适用的阵型有3个断虎帷，崇晓帷，乱河帷，效果分别是加深对敌方手牌的控制，对己方牌堆及粮草的控制，以及对纯谋磨卡流的加强。从阵型的选择上面其实我们看出了一个小小的端倪，那就是纯谋的阵型比较多，也就是从侧面看出耀武实际上对谋系的扩展做了很大的工夫，对谋系的发挥做了很大的改善，相信其实大家玩了几盘就会发现这个特点了。

然后我们再来看看混系适用的几个阵型，鹤翼阵，盘枪阵，斩风阵，铜圆阵，其实这4个阵我们可以看出他们跟纯系阵型（除开谋系阵型，抛开谋系的原因是在三国智里面步弓骑这3个纯系分别是相生相克的关系，而谋系在这4个兵种里面是作为了一个独立的兵种存在的，而且刚刚分析耀武也刻意了加强了谋系的发展，所以不拿谋系与之比较）最大的几个区别在于：

兵权条件普遍偏高，除了鹤翼阵，其余的阵型的结阵条件均是3兵权；效果多样化，这个在斩风阵跟铜圆阵里体现的尤为明显，其实最直接的表现就是这4个阵型后面写的效果的字数比纯系阵型写的字数要多，字数多自然效果多样化了。记得原来小时候写作文都是觉得字数越多的作文越牛，现在看来在三国智这里也体现出来了，开个小玩笑了，主要目的就是想说明一个问题，就是混系的阵型效果会比纯系阵型的效果强一些。从这个地方我们也可以看出来耀武加深混系的使用这个思路，耀武使得混系慢慢变成了主流卡组，纯系开始退出了舞台，这是加强混系的用意了。

阵型并非万能

即使是最强的卡，也是有缺点的，阵型卡免不了，下面跟我一起来了解一些阵型的不足：

第一：阵型结阵成功必须要3个副将

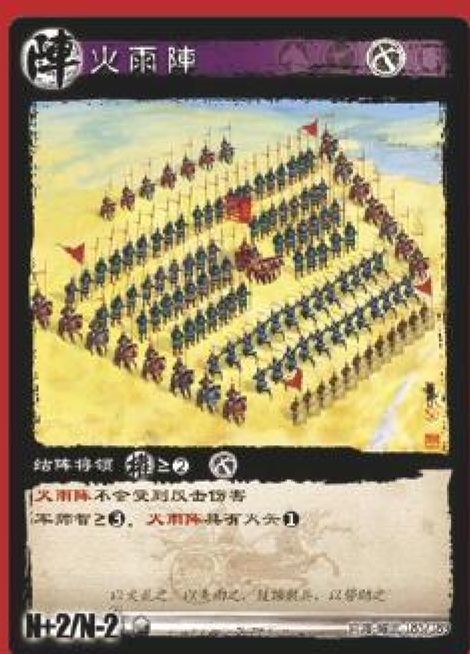
至少3个副将才能结阵，并且现在的所有阵型都是在2兵权将领以上来结阵，意味着你至少得到5回合之后才有希望结阵成功，然后再加上可能你摸不到阵型卡，可能没有3个够资格的条件的将领，当阵型结阵成功时应该在10回合左右，成型速度偏慢。这是阵型的一个小小的瑕疵，不是大的缺点。毕竟有些阵型的效果跟2围的话成型慢点还不是什么内伤，毕竟有着强力的效果跟2围。

第二：阵型结阵以后的攻防问题

阵型需占据3个副将槽，我们知道在没有扩槽的情况下玩家就只拥有3个副将槽，而就目前的主流卡组来看的话，大家一般放3个扩槽左右。然后以目前50张卡组的最小厚度来算，大家其实平均下来卡组是在52张左右，然后再以10回合开始结阵来算的话，可以算出你这个时候能摸16张卡，再加上现在的卡组通过一些效果拉卡差，10个回合应该能出来3，4个卡差左右，（骑谋那种变态的卡差咱就不讨论了，我们讨论的这些都是以平均来算）也就是10个回合你有20张牌的量，摸到扩槽的期望是1.2，也就是1张扩槽，摸到第二张扩槽的期望比较低。然后此时你用了3个副将槽结阵，只能富余一个副将槽，大家觉得会不会太少了呢？







就目前所知道的阵型除了铜圆阵能防守2个目标，其余的阵型只能防守一个目标，也就是说你用了3个副将去防守一个目标，会不会有点亏呢？特别是你粮草很少的时候，很有可能粮草就这样被打光了，特别是对手将领多的时候你的阵型就会显得很无力了，此时到不如分散下来单独去面对对手将领的冲锋，俗话说猛虎斗不过群狼其实这是这个道理。

现在，只有少部分阵型能顶住主将的冲锋，我们就以大家一般常用的几个主将为例：主将一般至少都是5攻5命的，然后可以带宝物或者有禀赋加成，我们以平均6攻5命来算，（曹仁虎视流，橙卡袁绍主将流我们就不说了，我们说一般的卡组特性）也就是4张阵型能面对主将的冲刺的情况下顶住主将的进攻或者说是把人家主将打死，我们这里的阵型考虑为3将领的结阵情况，那么铜圆阵，火雨阵，盘枪阵，斩风阵可以挡住，其他的阵型根本挡不住。







当你处于这种情况的时候，你会比较纠结：对手进攻时防守阵型一旦阵亡了，阵型里将领不仅会伤亡，己方粮草也将受到穿透伤害，如果不防，对手主将扫粮草凶猛，粮草直线下降。而此时你有3个副将的话可以单独挑一个去防守人家主将，无非就是副将被打死，而且穿透的话也可能就3点粮草左右，谁更好很显然。也就是说靠阵型去对抗主将就目前来说还不是太成熟，而且主将还能带上宝物，当然有两个特别优秀的阵型在发展完全的时候面对对方主将可能确实可以不虚，就是铜圆阵跟斩风阵，不过成型速度确实有点偏慢，特别是斩风阵的成型，可能到后期才能完全的成型，但是总体来说阵型优点大于缺点的。

阵型的优劣之处我已经详细阐述给大家了，下期我将给大家详细讲解几种比较热门阵型效果，我们下期再见。

（未完待续）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



真修世界

《星辰变》之初体验

《星辰变》是一款根据同名小说以及网络游戏改编的成长式卡牌游戏（LCG），由游卡桌游于2011年7月开始发行，目前已经发行了3款门派基础包。在游戏中，玩家需要在两大阵营，六大门派中构建自己的独特牌组，集合深度策略，牌组构筑以及激烈对抗于一体。在这山雨欲来风满楼的时代，你是要听命于蓬莱县城扫除邪魔歪道还是要加入紫焰魔域讨伐自诩正义的伪君子？战阵已经布下，对决已经展开，你，属于哪一边？

成长式卡牌（LCG）集合了构组，扩建等元素于一体，首先因为所有的卡牌全部都在固定的基础或扩充包中，所以玩家可以较为轻松的获得自己所需的全部卡牌，同时不断更新发行的扩充包又为玩家的牌组构成提供了无限的组合可能和新鲜体验。

《星辰变》是一款两人对战的卡牌游戏，玩家通过自己所构筑的牌组互相攻占，召唤幻灵施放术法或者结附各种阵法。下面小编为大家对游戏中的3种卡牌类型进行简单的介绍：



幻灵：幻灵是《星辰变》卡牌中最主要的卡牌，可以由操控者在自己的回合内召唤进场，幻灵的卡牌上有几个主要的标识；

门派标记：门派标记标明了这是哪个门派的幻灵，星辰变游戏共有六个门派，他们的幻灵也各具特色；

类型：类型代表了哪些属于幻灵牌，区分于术法和支援牌；

攻击数值：攻击数值是指在战斗中，该幻灵可以给对手幻灵（或本体）造成的伤害数值（可能会因为结附阵法或术法导致该数值增加或减少）；

防御数值：防御数值是指该幻灵总共可以承受的伤害值总和，如果当幻灵所受到的总伤害高于其防御数值时，该幻灵被消灭；

星：星是《星辰变》卡牌中对于牌组构成的一种限制，在现在的版本中，一套卡牌的总星数不允许大于20；

技能框：技能框中一般标注了两方面的信息，卡牌的费用和该幻灵的技能。其中费用是指正常召唤该幻灵所需要支付的代价，一般分为以下四种：无费用，弃一张手牌，弃一张牌库顶牌和弃两张牌库顶牌。一般情况下，费用越高的幻灵所能发挥的作用和支持的战术更多，相对更关键；

幻灵牌的进场：幻灵需要通过其操控者的召唤才可以进场，每回合召唤的第一个幻灵，操纵者需要按照其牌面上的费用支付正常召唤费用。如果一回合内召唤多个幻灵进场，除了支付正常召唤费用，还需要支付额外召唤费用，额外召唤费用是指操纵者需要弃掉等同于场上已有幻灵数量的牌库顶牌，所以如果场上幻灵较多时，最好还是不要进行额外召唤的好；

术法牌：是基本卡牌的一种，由于门派的不同，数量也不尽相同。大体上分为4种类型：



伤害型——该种法术类似于黑魔法，直接施放在对方幻灵身上，为其带来非战斗伤害。这一类型的伤害很难通过护卫或法术去抵消，所以是一种比较强大的输出手段。

代表牌张：业火溶心



攻击型——以己方幻灵为目标，能够提升该幻灵的攻击力，虽然是瞬间效果，但如果使用得当确实也能为战局带来奇效。

代表牌张：醍醐灌顶



防御型——主要是为己方幻灵抵挡全部或部分战斗伤害，在合理的时候使用能够为后续的战队积累下宝贵的有生力量。

代表牌张：金刚护体



其他型——：通过其他方式产生对己方有利或者对对方不利的效果，游戏中的每种卡牌都有其优势当然也会有克星，合理的利用术法很多时候能够给对手以出乎意料的一击。

代表牌张：魔炎淬化

相比术法牌的瞬发效果，阵法能做到的是为幻灵提供一个持续的效果，很多时候为了更好的保护自己的关键幻灵，会选择将多个阵法结附在一个幻灵身上。阵法的效果分为增加防御，增加攻击数值和其他效果。





在熟悉了所有的牌张之后，我们来简单的了解一下游戏的流程以及胜利条件。首先，每个玩家都拥有一个30张的牌库，这个牌库代表的是操纵者的精神力，在这一点上，游戏很好的忠实了原作小说的设点，双方的战斗就是阵法间的战斗，精神力是支撑阵法的关键。双方各有一张本体牌以及3点的护盾。当护盾受到伤害时会被依次扣减，如果护盾被扣减到0的话就代表着护盾破碎，此时操纵者需要消耗一点精神力（弃掉一张牌库顶牌）去修复护盾。



当任何一个玩家需要从牌库中摸取卡牌而因为牌库中无牌所以无法达成时，该玩家的阵法彻底破裂而他的对手也就获得了胜利。

游戏开始时每个玩家先要摸取5张卡牌作为起始手牌，如果手牌不理想的话可以进行一次调度，将摸取的牌重新洗入牌库并再次摸取5张卡牌。

两个玩家交替进行回合，在自己的回合内，玩家可以以任意顺序进行任意次行动，当所有行动都完成后，宣布回合结束然后进入对手的回合。回合中首先玩家需要重置自己所有已经横置的卡牌，然后摸取一张卡牌加入到手牌中。玩家可以在回合内进行的行动包括：召唤幻灵，施放法术，结附阵法等，其中比较需要详细介绍下的是关于如何战斗。

战斗是由当前回合人主动发起，选择自己的一个幻灵，横置他并声明攻击，此时需要为他指定一个目标。该目标可以是对方的幻灵也可以是对方的本体。此时对方有以下三种选择：

1，接受战斗，由被指定为目标的幻灵参与战斗，战斗的结算是一个封闭的过程，双方同时对对方造成等同于自己攻击数值的伤害，然后检视伤害标记数量与幻灵的防御值。如果幻灵所受到的伤害大于幻灵的防御值，则该幻灵被消灭。

2，选择护卫，横置己方一个幻灵（横置前该幻灵必须是未横置状态），然后对方攻击的目标被强制改变为护卫的幻灵，战斗在这两个幻灵间进行。虽然本体不是幻灵，但是本体也可以通过横置进行护卫，但是本体在战斗中无法对对方造成任何伤害。

3，施放术法，有些术法可以在自己的回合外施放（如果卡牌上没有标明：只能在你的回合施放），当对方攻击时，你可以施放法术响应对方的攻击效果，防止这次战斗甚至是消灭宣布进攻的幻灵。

作为一个成长式卡牌游戏，除了战局中的对峙之外，自己独特的牌组构成也是吸引玩家的一大乐趣，随着卡牌扩充的不断增多，自己的套牌中的卡牌数量和种类也可以根据自己的使用习惯和战术思路不断的进行调整。在为玩家提供更多扩充卡牌的同时，《星辰变》的玩家间对阵比赛也正在如火如荼的进行着。《星辰变》是一个庞大的卡牌世界，本文也仅仅是为大家提供了一个相对初级的介绍，更多的游戏乐趣还等待着大家自己在游戏过程中发掘，《星辰变》的修真世界欢迎你的加入！

情人节特辑 十二星座爱情观大揭秘

看了本期专题，或许有人会问：情人节不是已经过了吗？大叔告诉你：别忘了还有3.14白色情人节哦！正所谓二情若是长久时，又岂在朝朝暮暮。爱情是甜蜜的，是每个人都期盼的，但每个人对待爱情的观念和态度又是不同的。那么，不同星座的人又会有着怎样不同的爱情观呢？接下来就请看我们为大家送上的十二星座爱情观揭秘和分析吧！但愿我们每个人都能遇到真爱，都能大胆的爱，都能跟所爱的人共度一生美好。

白羊座（3月21日-4月19日）



真爱指数：★★★★

爱情特征：白羊天性热情率真，只要喜欢了，便只管去做，而不管会有怎样的后果。对于他来说，有时难免会冲动，但这不代表他就没有思想，他知道长久太久，不敢奢望，只盼着，能有一场轰轰烈烈的爱情，哪怕它最后如烟花般灿烂一霎终究归凉，也胜于平平淡淡一辈子不曾经历过的好。从这点来说，白羊，是一个爱情的勇者。

爱情建议：爱情更多需要的是理解和忍让。凡事考虑多点，稍微成熟点，不要太过冲动行事，你成功的几率会高些。要不然，即便你能遇上并追求到你心仪的爱情，也会因不擅维护而难以长久走下去。

情人节注意事项：白羊座的人在情人节约会时，表达爱情方式比较强烈，有自己的一套爱情思路，但不要太啰嗦，特别是对另一半的缺点指手画脚，说个没完，这个要注意，更要避开，不要搞的另一半心烦意乱的无心过情人节。

金牛座（4月20日-5月20日）



真爱指数：★★★★★

爱情特征：不能不说，金牛座是一个能够给我们惊喜的人。平时在表面上他们很爱财，实则在感情上，他们是非常重情的。他们对金钱的爱好，他们对事业的保守，一切都源于安全感的缺管，一旦他在心理上觉得安全感被满足，他找到了自己想要的，便会大胆起来。于是，在爱情上，他们若真爱上一个人，是可以做到宁弃江山也要更爱美人的，这样的爱情观，无疑是最受女人们欢迎的。这是每一个女人心中的梦，每一份爱情理想的极致。于他来讲，金钱，事业，朋友，什么都可以有很多，都可以再重来，唯有爱情，不可以，她是人生中的唯一。而你，就是上天量身定做送来给我的。

爱情建议：如果爱情指数真有五星，那么这个星座一定会是金牛，可是我们要知道，爱情是自私的，就是因为他对爱情的过于看重，他的占有欲会显得特别强，有时会因太在乎而吃一些不值得的飞醋，会因对爱情的忠诚度要求过高而受一些感情上的伤害。建议在爱情上适当放开一点点。有时太在乎太看重太小心翼翼的爱情，于双方来讲，会是一种沉重的负担。让爱情轻松化，这是你终身要学习的课程。

情人节注意事项：金牛座在情人节时会表现得很温顺，不喜欢动怒，金牛座是很实际的人，会精打细算，但在情人节时可不要对另一半表现出精打细算，做一些小气的事，送情人节礼物要大方，该出重手时要出重手，特别是男士更要舍得为另一半花钱。

双子座（5月21日-6月21日）



真爱指数：★★★

爱情特征：作为双面性格的双子座，它是一个谨慎多于热情的人。一方面感情上既希望能够爱的轰轰烈烈惊天动地，另一方面理智上又出于对现实和爱情的不信任，处处小心翼翼，不敢过于投入，生怕付出了会受到伤害，会让自己回不了头。双子座内心喜欢细水长流的爱情，因为这样在爱情上会多些安全感，如果恋爱时对方过于急躁表现的过于热情的话，难免会让他吃不消，一下子接受不了不敢相信，所以对于他自己来说，往往会被别人一触就跑，表现的三心二意起来。不过虽然双子座过于小心了些，有时看起来会显的有些冷漠，但请相信，每一个身在爱情中的人，心里都会包着一团火。关键是，要看对象是谁，你是否是那个开启那团火的人。

爱情建议：有时过于小心翼翼怕受伤害不敢付出会让你错过很多机会。有的时候，机会一旦失去，也许就不再重来了。适当的，你该稍微对爱情多点信任。

情人节注意事项：双子座的朋友伶俐聪明，情人节中会在另一半中表现自己的潇洒风度，双子座的人性格上千变万化，在情人节约会时，一定要表现出对恋人的专一，且不可有三心二意对爱情不认真的举止，以免两人发生不愉快。

巨蟹座（6月22日-7月22日）



真爱指数：★★★

爱情特征：对于巨蟹来说，找到爱情，就等于是为心找个家。相对于前面其他几个星座来说，巨蟹的爱情要低调了许多。很多事情，也许她表面上不说，但心里还是会有想法的。她是一个把爱情把想法藏在心里的人，她重感情，希望能够找到可以依靠一生的人，然后用心经营感情，就像守护着家一样，守护她的爱情。要知道的是，她对爱情的独占守护性是很强的，若是有妄图侵入者，她可是丝毫也不会客气的。说不定，她会以命相搏哦。

爱情建议：肯于付出是巨蟹的优点，可是为人敏感却又过于沉默缺少沟通，这在爱情上却是很大的问题。有的时候，你积了一大堆怨气突然爆发了，别人却不知道为什么，这可是很不利于感情的哦。婚姻和爱情都是长久的事，既然想让它像家一样温暖和长久，那么你该知道，沟通，是必不可少的。

情人节注意事项：巨蟹座的朋友在过情人节时，一定不要对爱人粗枝大叶，这样对方会认为你对爱情不认真，要细心一些，细心的对待对方，会使你们在情人节中更有激情。

狮子座（7月23日-8月22日）



真爱指数：★★★★★

爱情特征：狮子座，是一个王者的星座，可是王者，并不一定就非要深沉有威的。在恋爱上，骄傲的狮子座其实是个非常温柔非常单纯的人，她希望的是，能够爱的真纯，爱的简单，有了想法，就一定要说出来，有了爱，就一定要告诉对方，如果不爱，也要说的清清楚楚明明白白，她们最烦的就是不清不楚模棱两可的暧昧。爱情，既不能欺人，也不能骗己。与他们谈恋爱，应该来说，是一件非常安全的事。因为少有欺骗，因为不缺少真心。如果你有幸被狮子爱上了，那你一定不会少听这句“有美人兮，见之不忘，一日不见兮，思之如狂。”多么香醇，多么醉人。

爱情建议：狮子座的直率坦言既是他的优点，同时也是他的缺点。有的时候，过于直白，没有婉转的发言，是会伤到别人的。而有些方面，是经不起一点伤害的。万一不小心触到了，也许，那裂痕就很难弥补了。所以，要适合的婉转迂回一些。

情人节注意事项：狮子的朋友比较好面子，爱享受，情格大气高傲，在情人节约会时不要太高傲，这个另一方会感觉不放松，且有压力感，令情人节过的比较沉闷，所以狮子的朋友在情人节约会时，一定多给对方表现的机会。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

处女座（8月23日-9月22日）



真爱指数：★★★

爱情特征：处女座与狮子座有点相同的是，在爱情上她比较坦率，是一个在爱情上走诚实钢丝的人。但不同的是，狮子的王霸之气她没有，相反有时会过于斤斤计较，对别人有些神经质的挑剔，而这是，是爱情的最大忌讳，最容易引起猜疑。

爱情建议：还是那句话，爱情需要理解和宽容，否则，即便二个人能够遇上能在一起，但猜忌是会毁掉一切的。放开心胸，宽大为怀，是爱情长久的不二要求。

情人节注意事项：处女座的朋友更是期望过上一个完美的情人节，处女座要注意的是，不要对另一半要求的太高，太多的期望往往会造成太多的失望，所以不要期望太高，对方有一颗真爱的心就行了，只有这样两人才能在情人节愉愉快快，两个人的爱情才能天长地久。

天秤座（9月23日-10月23日）



真爱指数：★★★

爱情特征：不能不说，天秤座是一个纯粹的人，她对爱情的希望和要求，就像不沾烟火的世外高音。但是，对情爱太过理想，结果是会失望的。只因为，我们都是俗人。

爱情建议：天秤座不怕付出，可是，她的要求，实在过于难达到。看看当今的优质剩女们，你就会知道为什么了。而且，对于天秤来说，尤其需要知道的，精神的要求，比物质要求更难达到。要想找到真爱，要么，你就改变看法降低要求，要么，你一辈子将它当个梦一样的藏起来吧。或者，自恋也可以。

情人节注意事项：天秤座在情人节约会时，要注意打扮一下，不要在穿着上太随意，让对方找不到浪漫的感情，说话更要表现的儒雅温顺些，这样双方才会感觉情人节过的很缠绵。

天蝎座（10月24日-11月22日）



真爱指数：★★★

爱情特征：天蝎是一个很让人意外的星座。平时沉默寡言不爱表现，别人根本就猜不到他的想法是什么，可是一旦遇事，尤其是对待爱情，一旦“众里寻他千百度，蓦然回首，那人却在灯火阑珊处”，他以为他遇到了真爱时，那蓦然升起的激情，往往会让人大吃一惊。那时我们才知道，原来，他也会这样热情。只是，最难消受热情劲儿，他们热情到你一言一行都被他们控制时，你随便与异性与朋友的交往都引起他的嫉妒吃醋时，你就会有想逃的想法了。可是若是你提的分手，那就惨了。

爱情建议：过于冲动，过于表现爱与不爱，过于执著，最终的结局往往会是，你的感情就像一波又一波的潮水，潮起又潮落多次之后，你终会抓不到任何东西，会不知道什么叫爱情了。建议的是，诚心一点，做决定的时候慢一点，稳重一点，有问题提出来说，不要憋到心里瞎猜。

情人节注意事项：天蝎座的朋友在情人节时女士会打扮的风情万种，男士则表现的风度翩翩，要注意的是在情人节不要只局限于外表的好看，而要表现内在对另一半的体贴和爱恋，这样两个人的心才会更近。

射手座（11月23日-12月21日）



真爱指数：★★★★

爱情特征：跟射手座谈恋爱，是既一件既幸福又痛苦的事。幸福的是，对射手座来说，恋人就是要拿来爱的，所以在他身上，往往会发生溺爱伴侣的事，就像溺爱儿女一般。他爱你时，可以为你上天入地下油锅下火海，为你付出一切，让你飘飘然不知道东南西北，不知不觉中，你就爱到深处无力自逃了。可是，若只是你爱他他不爱你，或是相爱的你们他若哪天不爱你了，或是你与他的重大利益发生冲突了，那你，只怕就不得不被牺牲了。与他恋爱，你就会知道，什么叫天，什么叫地，什么甜，什么苦。总之，这是一段复杂而多味的人生体验。其实，个人以为，于人生而言，多点体验，未必不是好事。

爱情建议：爱情是毒酒，甜了别人的同时，也会甜了你。伤了别人时，自己也是会痛的。建议做事从一而终，能坚持长久一些。

情人节注意事项：射手座的朋友在情人节时会期望和心爱的人的关系更进一步，要注意的是一定考虑好如何过情人节，要提前有一个大体的构思，送什么礼物呀，说什么呀，去哪走走呀，在哪个地方吃饭，玩什么呀等等，这样过情人节时，两人不会忙乱，而会更加的浪漫。

魔羯座（12月22日-1月19日）



真爱指数：★★★

爱情特征：看多了社会上的悲欢离合，看多了女人的眼泪与爱情的背叛，同时也看清情爱面目。对于魔羯座而言，他是很难相信爱情这俩字了。若是女人，她也许会说：“男人信得住，母猪会上树。靠山山会倒，靠男人男人会跑。”若是男人，他必然认定：“有钱就有爱情。爱情的多少，就代表情的多少。”所以，爱情从来不会被他当成人生的主题，最多，只是调味品。

爱情建议：信任是双方的，你不相信爱情，爱情会信任你吗？

情人节注意事项：魔羯座在过情人节不要只顾的缠绵，一定要表现出积极向上，谈讨一下两人未来的事，要展现出自己对事业和家庭等方面的进取心态，让另一半感觉到明天更加美好，和你在一块是最好的选择，是最幸福的事。

水瓶座（1月20日-2月18日）



真爱指数：★★★★

爱情特征：不能不说，水瓶座内心其实是个很专情的人，她若爱你，就算将来不跟你在一起了，也会记得你很久很久。可是，我们又不得不说，水瓶也是一个死心眼的人，她总以为，每个人都差不多，如果这个都不行了，下个还会更好吗？如果她失恋了，她根本就不会急着展开新恋情，而是会躲到一边去，慢慢的回忆，慢慢地想，想以前他的好，与他在一起的甜蜜。结果想得太多了，就只能是那句“曾经沧海难为水，除却巫山不是云。”要想再像前一次爱情一样付出所有用尽全力的去爱，只怕很难了。

爱情建议：如果你很不幸前次恋爱没成功的话，请记得，人不能在一棵树上吊死的。转转脑袋，也许会发现别处风景不一样呢。

情人节注意事项：水瓶座的朋友在过情人节时，尽量避开一些引起争吵的话题和说一些以前不开心的事情，这样会使两人的情人节过得不愉快，更要避开一切虚伪和谎言，只有真实，两人的爱情才能更牢固，更永久。

双鱼座（2月19日-3月20日）



真爱指数：★★★

爱情特征：对于双鱼座来说，恋爱就是为了体验不同层次的爱。双鱼座是多情的，所以很容易，他就能爱上别人，可是很容易的，他就会再爱上另一人。相对来说，缺少对爱情的忠贞度。所以对他来说，恋爱不是难事，真爱么，倒也不易。

爱情建议：处处留情，往往就会遇不上真爱。过于风流，也只能是个浪子。如何选择，都在你。

情人节注意事项：双鱼座的朋友在爱情上喜欢沉醉于幻想，特别喜欢过一个甜甜蜜蜜的情人节，双鱼座要注意的是在情人节一天的安排上要选择一些环境好的地方去玩，否则选个乱的地方，会影响美好的心情，找不到浪漫甜蜜的感觉。

看Ni妹 GIRLS 2012

编辑：samtown
美编：哈秋

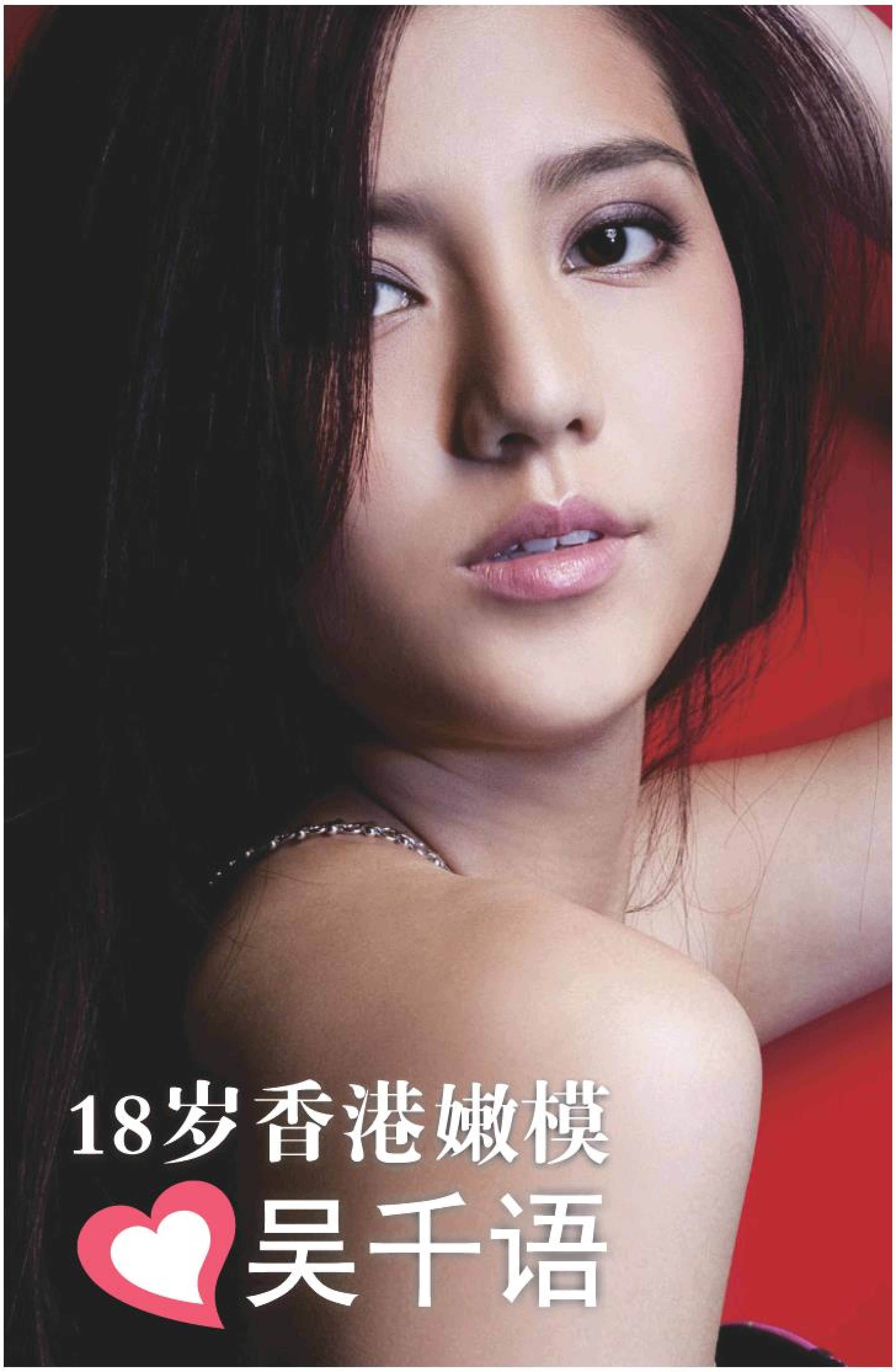
千语 需千寻

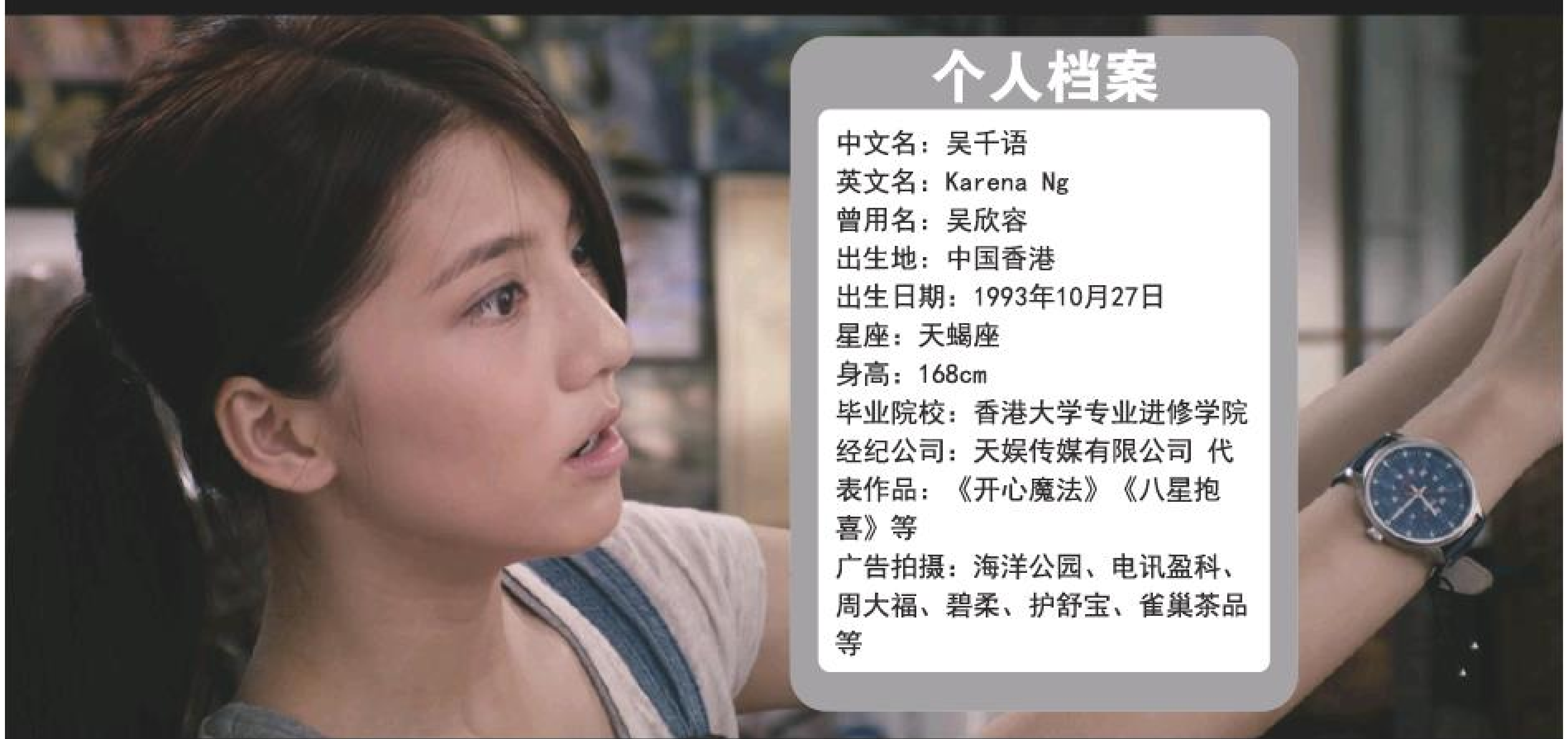
首先在这里要向大家道个歉，上月栏目预告中原本是要为大家介绍童颜萝莉“南笙姑娘”的。却不料除了几张照片外，关于这位美眉的身份资料少得可怜，难道是她喜欢低调？眼看着截稿日即将到来，大叔我不得不采取备用方案——18岁香港嫩模顶上！请大家放心，我会继续尽全力搜索南笙姑娘的点点滴滴，最快在下期杂志中让她与大家见面哦！



少女版杨采妮

这个天蝎座的女孩因为有着八分之一的澳洲混血血统而天生丽质，一头飘逸长发，眼睛大大的千语美眉，淡妆之下也相当出众，一经曝光就被媒体誉为“少女版杨采妮”，香港玉女掌门的接班人等。她并不隐瞒自己爱恨分明的天蝎座性格，直言会特别厌恶唐突搭讪的男生，也特别在某些事情上挺坚持自己的想法，甚至自己回过头看小时候都觉得自己“小女孩真难搞。”如今她从嫩模转行影视，不仅成为黄百鸣近年来签下的第一个女星，也成为天娱传媒继郑爽之后签约的又一天然美女。

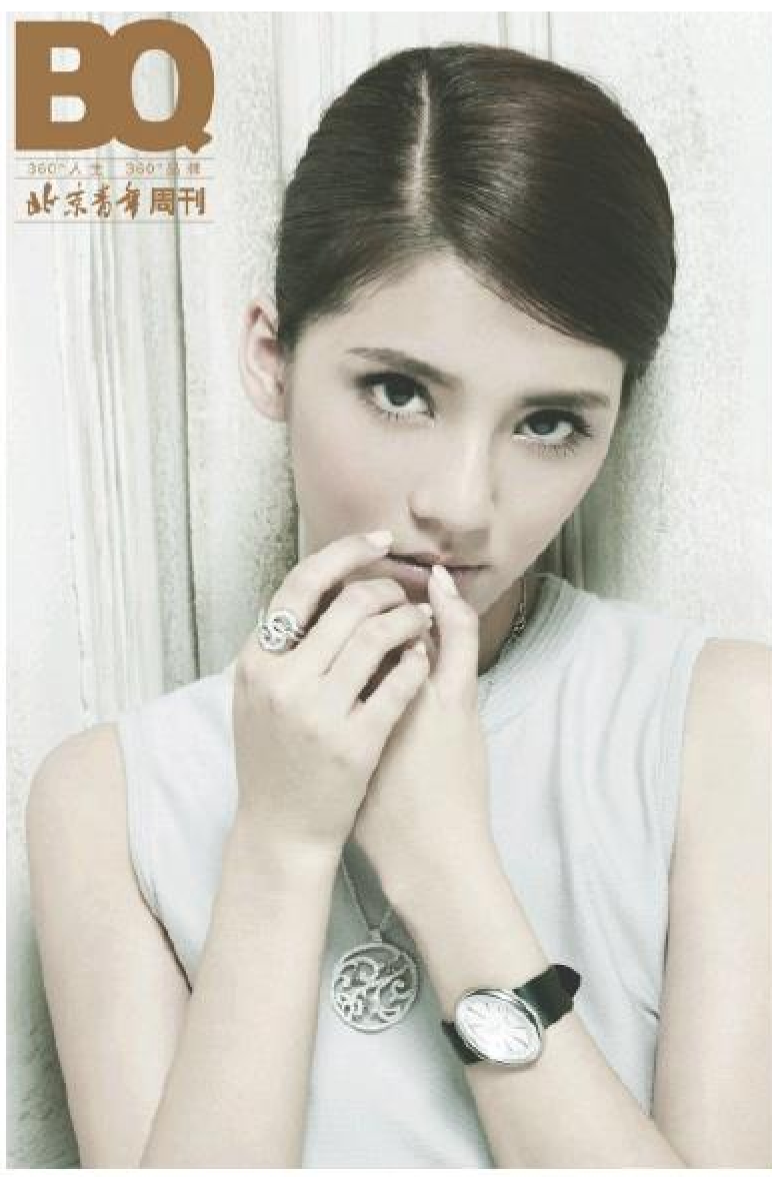




个人档案

中文名：吴千语
英文名：Karena Ng
曾用名：吴欣容
出生地：中国香港
出生日期：1993年10月27日
星座：天蝎座
身高：168cm
毕业院校：香港大学专业进修学院
经纪公司：天娱传媒有限公司
代表作品：《开心魔法》《八星抱喜》等
广告拍摄：海洋公园、电讯盈科、周大福、碧柔、护舒宝、雀巢茶品等

电影中的学生妹造型



生活缺恋爱 片中寻找爱情

在今年香港年度贺岁片《开心魔法》中吴千语饰演的是一个意外有了魔法的女大学生，随后用自己魔法赢得很多排球比赛，不料卷进了一群魔法师的斗争，最后经历了很多之后，终于学会怎样用自己的力量而不是用魔法去赢得比赛。谈及这个人物吴千语大笑自己几乎是本色出演，不仅年龄层一致就连性格也有些相似。吴千语透露自己最想演的就是一部爱情戏，谈及这个梦想，吴千语笑称自己跟每个小女生一样，一直希望自己有一个风度翩翩的白马王子，有一段轰轰烈烈的爱情故事。




八星抱喜首映会现场





这是大叔最喜欢的一套哦!



免费下载千语美眉壁纸
（手机、IPAD）

赚第一桶金 吃遍各地美食

吴千语坦言从嫩模转型演员生活充实不少，而自己此时最大的梦想就是通过演戏赚到自己人生的第一桶金，然后开个小吃店。吃是吴千语人生最大的主题之一，她的座右铭就是："化悲愤为食量。"而谈到现在赶通告拍电影可以吃遍各地美食，吴千语瞬间眼睛放光："这个对我很有吸引力，可以让我很兴奋。"对于即将前往的城市，吴千语常常会先自己"备课"，查询当地特色美食，一旦有感兴趣的，就一定要安排时间去品尝。


开心魔法发布会


这张比较像18岁的样子哦



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

春天里 酷 IT

Nike+ FuelBand 运动腕带



参考售价
约1000元



耐克的NikeLife 战略中出现了一个新概念：NikeFuel。你可以通过新发布的 Nike+ FuelBand 运动腕带来获得NikeFuel——这玩意就像魔兽世界里的正义点数或者别的什么游戏里的能量点一样。你运动量越大，你获得的越多。根据官方的解释，有别于一般的根据性别和体型不同而发生差异的卡路里计算方式，NikeFuel 提供了一种标准化的计量单位，即不论你高低瘦胖，相同的运动总是会获得相同的分数。这样可以使得运动主体随时随地获得 NikeFuel 能量计数值，增强运动积极性。

Nike+ FuelBand 附带了一个点阵型的 LED 显示屏，其可测量四种数据：时间、卡路里、步数和 NikeFuel 。其上方还附带了 20 个 LED 彩灯，不错的手腕型设计外观，做工秉承了耐克的细腻，应该会促使你完成既定的目标。这货还可以通过 USB 口，蓝牙和智能手机，网站同步数据，跟踪你的运动计划。

X 我们宅人也不是光知道居家，不知道运动的。春天到了，也是该出去运动运动。这样坚持下去，等到夏天，把衣服穿少了，也好把该露出的部分露出来。

Rukus 太阳能蓝牙音箱



这是一款设计另类的太阳能蓝牙音箱，那两个圆形的位置是喇叭，中间有一个提手。正面部则分布着几个物理快捷按钮。翻到背面，你可以看到太阳能电池面板，同时其还附带了一个 E-ink 电子墨水屏。或许你要问为什么不采用 LCD 屏。这是个好问题，Rukus 已经提前帮你考虑到了。因为其采用太阳能，所以你需要长时间摆放在阳光底下吸收能量，而这种情况下电子屏就更容易阅读，也更加省电。它是个蓝牙音箱，同时又是定位于便携性质的，所以功率就不会那么大。



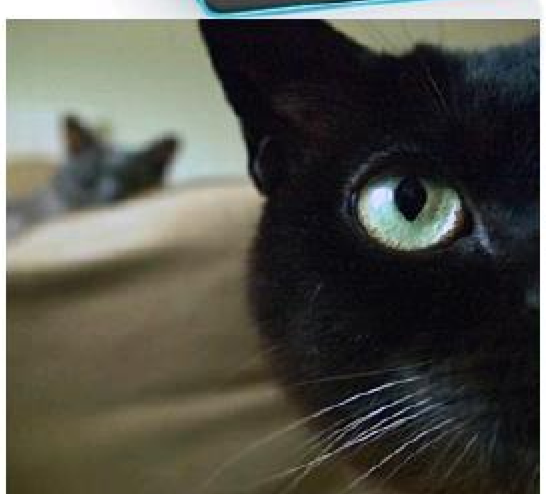
参考售价
约1000元

X 还有什么比太阳能蓝牙音响更适合户外活动嘛？在午后的阳光下，躺在草坪上，听着清清淡淡的音乐，这才是人生啊。只可惜……这款看起来像是望远镜的音响预计今年二季度上市，真正能买到还不知道等到哪年哪月呢。

Lytro 光场相机

世界首款消费型光场相机（Light Field Camera）现在已经正式现身。Lytro 所发布的这款 1,100 万像素的光场相机在2012年初已接受预订。它具备阳极电镀的铝制外壳、f/2 的大光圈镜头与 8 倍的变焦能力，通过光场技术让你可以拥有事后对焦的可能。相机上的实体按钮只有两个，一个是负责快门，另一个则是电源钮。该公司也在这台造型可爱的相机上加入了触控屏幕的功能。




同一张照片，选择焦点1


同一张照片，选择焦点2



参考售价
2550–3200元

X 一开始，这类相机被认为是一种科技骗局；后来，Lytro 光场相机又被称为2012年最被期待的科技产品。光场相机是指不需要对焦，一次性拍摄获取所有场景的光线信息，而后再在电脑上选择成像焦点。也就是说它拍摄的照片是一张有着“深度”的立体数码照，你想聚焦在哪里就可以聚焦在哪里。这种革命性的技术颠覆了百年来的摄像传统，特别适合抓拍那些美丽的瞬间。实在是春天里出去郊游必须带上的装备。

巨屏机皇

三星（SAMSUNG） Galaxy Note I9220

基本参数

芯片：三星 Exynos 4210 1.4GHz 双核
系统：Android 网络制式：WCDMA/GSM
机身内存：1GB
重量：178g
电池容量：2500mAh
屏幕：5.3英寸 Super AMOLED
分辨率：1280*800
镜头：800万主镜头+200万副镜头；LED补光灯
拓展：MicroSD卡，支持直接安装App至SD
参考售价：约4000元

01／内置Spen智能笔，快捷进入、精准流畅、智能识别，专业书画





三星GALAXY Note I9220整体造型十分大气，那块5.3英寸的屏幕足以让它傲视群雄。这块夺人眼球的显示屏分辨率达到了1280x800像素的高水准，已经赶上了笔记本电脑显示器的档次，显示能力更是毋庸置疑。在这样的屏幕上打游戏绝对是爽到飞起。该机的处理器是三星自家的Exynos双核处理器，主频升级到1.4GHz。还搭载了Android 2.3的操作系统。如果再考虑到800万像素的摄像头，这样的配置已经几乎是华丽至极。

三星设计推出I9220的一部分目的是在高端市场上和iPhone 4S一较高下；而9.65毫米的轻薄机身和内置的Spen智能笔让这款手机也带有一点平板电脑的味道。难怪有些玩家会把它当做一个迷你版的iPad 2来看待。如果能有足够多的相应HD游戏支持，相信这款手机也能成为一款非常强力的游戏手机。

温馨提示：5.3英寸的手机固然霸气，但是手掌小的用户也许会难以掌握。

民用三防

摩托罗拉 ME525+（Defy+）

基本参数

芯片：Cortex-A8 1GHz单核
系统：Android
网络制式：WCDMA/GSM
机身内存：512MB
重量：118g
电池容量：1650mAh
屏幕：3.7英寸TFT 两点触控电容屏
分辨率：854*480
镜头：500万像素；LED补光灯
拓展：MicroSD卡，支持直接安装App至SD
参考售价：约2000元





摩托罗拉ME525和ME525+可以说是2011年手机市场中的大热门。它们凭借着智能Android + 稳固三防的概念，长期盘踞在个各大手排行榜前几名的位置。

ME525+整款手机风格小巧精致，有白和黑两种基本颜色可选。整个背面通过扣环封死，接口端都有橡胶圈配合密封。整机达到IP67级别防护等级。可以在一米深水下浸泡，并且完全杜绝灰尘的入侵。它的屏幕采用康宁公司（一家生产汽车和直升机挡风玻璃的厂商）的大猩猩玻璃。这种玻璃屏幕具备防刮擦和很强的自我清洁能力，在触控之后很难留下指纹。

M525+这款型号是在ME525的基础上，将CPU更新到1GHz的配置，升级后的机器在运行速度有较大提升，一起升级的还有Android 2.3版本和大量连带应用。应该说目前Android平台上的大多数游戏（除了一些顶尖画面的变态制作）都能在这款手机上运行。如果您是一个大大咧咧的玩家，想要一台不用精心呵护的手机，可以考虑选择ME525+入手。





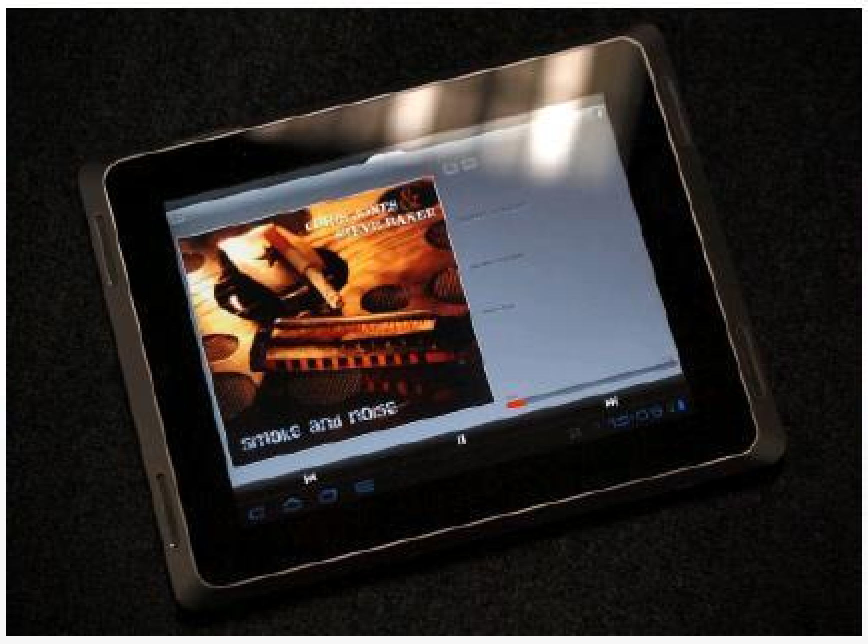
温馨提示：虽然是一款三防手机，但是这里的三防概念并不包括“抗摔”。

飞利浦"智音"系列测评指南

飞利浦平板电脑"智音"系列tablet 8采用飞利浦领先业界的核心声音技术，打破平板电脑单薄的声音表现力，是一款完美的影音娱乐平板电脑设备。

QuatroSound "纵横智音"4扬声器系统

飞利浦平板电脑"智音"系列tablet 8突破性运用 QuatroSound"纵横智音"4扬声器系统，搭载的各项飞利浦尖端声音技术旨在将平板电脑的音质提升到专业欣赏水准。高保真的音箱驱动产生强劲声音表现，带来零失真的听觉体验。4个高表现扬声器皆由声音专家按专业音箱标准调谐，共同传达出如临现场般的立体声效果，为平板电脑带来家庭影院般的震撼感受。





FullSoundTM 飞声TM音乐处理技术

飞利浦平板电脑"智音"系列tablet 8搭载飞利浦专利持有的FullSoundTM飞声TM音乐处理技术，该技术在专业领域享有盛誉，旨在提升数码音频的声音表现力。数码娱乐中广泛运用的MP3是一种数字音频压缩格式，其原理是将听觉范围以外的声音信号移除后，对剩余信息进行编码和压缩。经过这种数字化的处理后的声音听起来有毛刺感，显得生硬和冰冷，缺乏力度和现场音效的感染力。FullSoundTM飞声TM音乐处理技术可以弥补数码音乐在压缩过程中的信号损失，并且没有大多音频增强技术常见的失真和噪声，传递出全方位的、厚实的声音体验，帮助MP3格式音乐提升至CD音乐品质。



出众画质

飞利浦平板电脑"智音"系列tablet 8内置尖端视频处理系统，带来更加明锐、清晰、流畅的画质效果。其8英寸的背光LED屏幕解析度为1024×768。4:3的屏幕比例，符合人体视觉机能。当垂直摆放时，它给予纸质书籍般的阅读感。与同面积的16:9屏幕相比，在网上冲浪时使用4:3比例屏幕会让文字看上去更大，让您舒适享受视频或阅读带来的乐趣。配合HDMI输出端口，您可直接在电视上观赏1080P级别的画质感受。

流畅操控

飞利浦平板电脑"智音"系列tablet 8使用工作频率为1GHz的Marvell Armada AP610处理器， 绝佳性能的内核确保优化各大娱乐功能表现。专为平板电脑打造的AndroidTM Honeycomb 3.2操作系统亦帮助带来流畅敏捷的使用体验。AndroidTM Honeycomb是Google针对平板机推出的Android操作系统，确保平顺、敏捷的使用感，多任务处理也得心应手。

新版本的AndroidTM Honeycomb 3.2操作系统的兼容性大幅提升，不仅支持更多的硬件设备同时硬件的加速性能也得以提高；追加的Zoom Mode，使用户可在平板电脑上畅玩专为小屏幕智能手机开发的应用程序；另外还增添了SD卡同期功能。

独特设计

飞利浦平板电脑"智音"系列tablet 8 秉承飞利浦一贯简洁、现代的设计理念，其独特外观设计由飞利浦工业设计师匠心打造。背板为不锈钢拉丝弧面设计，体现优雅感的同时，还为机身提供了坚固的保护，并且符合人体工程学原理，令使用者手感舒适。此外，飞利浦平板电脑"智音"系列tablet 8 拥有光炫银及墨雅黑两大经典配色可供选择。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



编辑部故事

呻吟的权力

自从公司5楼搬到1楼，工作场地的萎缩也伴随着娱乐场地的缩小，因为没了球台所以就再也没打过乒乓球。有一天和业内的几位好友去打乒乓球，在你来我往的交锋中，sky的脑子里充满了回忆，回忆里都是小梅子打球时的飒爽英姿，记忆中sky的每一次扣杀，对面球台的小梅子都会发出一种近乎声嘶力竭的呻吟，从她的身上我看到了某位老师的影子，这位老师曾说过这样一句名言：你可以蹂躏我，但是你永远不能阻止我呻吟的权力。伴随着她的阵阵惨叫，我们都找到了一种施暴的快感。

吃面

过年旅游sky在某小镇吃了一大碗牛肉面，结果老板端出了一份他认为是"一大碗"的面，顿时我目瞪口呆，端上来的物体如果用"一大盆"——这个体积单位来形容也不为过。身体反应告诉sky这是不可能的任务，但为了避免给革命老区人民留下浪费粮食的坏印象。我咬牙切齿、悲喜交加、痛不欲生、排山倒海……，刚消灭完整碗面条就听旁边有几个妇孺在窃窃私语："这人一定是山里来的，没吃过好东西。"

开会

sky：好了，今天我们开个新年栏目改版研讨会，我要强调一点千万不要再和以前一样，开着开着扯到别的地方去了。
小P羊：X先生我觉得你的海盗反应绝对慢一拍的，每次团战你都是最后打完了才赶到。
贪睡猫：就是就是，不然我们怎么会输。
sky：喂，你们两个，我说了不要扯到别的地方去，专心开会。
小P羊：还有sky，作为一个坦克被人家几下就干掉了，这也太脆了吧。
贪睡猫：就是就是，不然我们怎么会输。
Sky：要不是帮你们几个补线，我会发育不良吗？有种再打一盘让你们看看什么叫神坦。
众人：走就走，谁怕谁

新年栏目改版研讨会就在这样一个热烈的气氛中迅速结束了……

辽宁 · 潘泽阳

要高考了，我爸妈用尽各种办法让我知道能够考上名牌大学是一件多么重要的事情，考上好的大学就意味着能够找到好的工作，好的工作就意味着能够有高的工资，有高的工资就会有好的生活。否则以后路上都不好意思碰到什么亲戚朋友，我真不知道我读书是为了自己还是为了亲戚朋友。

Sky：过年和亲戚一起吃饭，有几个不识大体的爆发户远房总在询问我的工资，我有些紧张，心想说就说呗都是自家人没什么好藏着掖着的，刚说完他们就用十分同情的眼神看着我，感觉我简直是生活在水深火热的地方，有些同辈的“企业家”语气里还带着些许会写文章又如何的嘲笑。为了能够和平的吃完这顿饭，我开始自我阿Q催眠，是亲戚被臭铜钱粪化了，自己是正常的。



广州 · 金成

哥是第一次来信，花了五毛钱的信封，几块多的邮票，这么大的费用投下去你们一定要给我中个将，手机、电脑就算了，我知道你们也不富裕，弄点正版游戏、游戏优盘之类的纪念品就行了，我知道你们杂志的地址，如果不寄奖品，我可是会过来闹事的，哈哈。

Sky：同学你耍流氓的样子，颇有我年轻时候的神韵，老湿刚上网查了下飞机票价，广州到上海最便宜也要千把块，如果你真的愿意为几十块的奖品花上上千块的路费，就凭你这份胸襟，我在这等你。



山东 · 小维

今天是情人节，也是高中开学的日子，虽然校方严令禁止杜绝大家早恋，但我还是鼓足勇气偷偷的送给自己喜欢的人一份巧克力一封情书，结果……就没有了结果，我的初恋就这么没了，还是老师说的对：早恋影响心理健康。

Sky：你这还算早恋？在我曲折的求学生涯中，被拒3次，拒人5次，我的心理也没有任何不健康的地方，我反而觉得在爱情的球场上我能够以5：3的比分领先，从另一种角度证明了自己的价值。当然，拒人5次里包括幼儿园的3次，小学的2次。

哈尔滨市 · 王浩男

新的一年中，希望编辑部全体在线与离线的筒子们万事如意。另：我于今年6月高考后想正式投稿电攻，希望samtown，P羊同志为我保留这个位置，到时我会以月更20000字左右的速度连续供稿，义务，勿给稿费！

小P羊：看到信件的最后这一段话，当时我就“内牛满面”了，当时就想四处炫耀了。啥都不用说了，咱电攻的读者太可爱了。深呼吸一下，也祝你高考顺利！



孟庆铎

你好章老湿 我是一位忠实的电攻读者我来自宁夏石嘴山,现在我们这以经连续两个月没来电攻了。求解决啊 。

Sky：发行这一块，老湿不是很了解，通俗点讲就是在猪场我只负责杀猪，至于猪肉怎么分，分好怎么卖，卖去哪，我还真不太清楚，你可以打打看我们猪场的邮购电话。

四川 · 肖宇

我看着杂志里好多新奇的东西，什么手机游戏，ipad游戏，微博，我小镇里看到没有看到过，我觉得自己很落伍，长大了一定要去大城市闯一闯，不能一直这样荒废自己的青春。

Sky：什么样的生活才算是不落伍？如果今天没有更新微博，没有看林书豪比赛，没有跟进韩、方最新走势，算不算落伍？如果今天只是漫无目的的坐着摇椅听外婆闲聊，闲来无事和儿子玩过家家，脑袋空空的躺在老婆身边，算不算荒废生命？





黑龙江 · 马玉聪

过年我和家里人来了一次上海，本来想顺道一起看看各位编辑，但回头想想估计节假日你们也不会上班。整个旅行给我留下最深印象的是外滩，那附近车水马龙，高楼耸立，每一家商店，都很高级，特别是咖啡厅之类的，老外也不少，我们这些小城市来的人都根本不好意思进去，真不知道在这样一个大城市生活的小编们是个怎么样子？

Sky：我去咖啡馆一直都是带着装逼的性质进门的，每次"点菜"都有固定的搭配和要求，譬如一边喊着卡布奇诺少糖少奶，不要内桂粉，留奶油。一边和朋友唧歪着什么蓝山咖啡理论，为的是证明自己所谓的"生活层次"和"高雅格调"，其实对咖啡毫无认识的我纯粹只是个装逼爱好者。

宁夏 · 徐顺翔

电攻带给了我们最精彩的总结，尤其是1-12月的游戏大盘点，着实很好，你们辛苦了。一年内的所有期刊我都买了。

对于新款即将发行的游戏的预报很好，像是在吃快餐一样，口味丰富，让人流连忘返，既充分地展示了游戏，又有极大的保留，有点犹抱琵琶半遮面的感觉。

……

我并不在意奖品之类的东西，所以不会去填那张表格。只是像在给自己的朋友写信。在我的思维还有空闲的时候会给你们写点东西。你们是我熟悉而又陌生但是可相信的人，网络太假了……我精神的一部分都寄托在了这封信上。不求别的，只想看看朋友的回复。对，是你，一直陪伴我但却从未谋面的朋友。

X：这位细心的读者在信中的其他部分还总结了不少2011年度电攻里的小问题，连配图的错误都被一一找了出来，还注明了该错误出现在第几期，第几页。这种认真的作风完全可以媲美专业校对的水平。读者对我们的杂志这样上心，实在是非常让人感动。这里我只想说，对于你提的意见，我们都看到了，以后做杂志的时候一定注意减少失误。

虽然老话说"众口难调"，但是我们一直在参考读者和玩家们的反馈调整杂志的内容。就像游戏会出现新版本一样，杂志也会不断推陈出新，希望电攻的老朋友和新朋友都能喜欢。

江苏兴化 · 笔名：轩辕帝华

我一直有一个小小的愿望，并打算写信给姚仙让他帮忙考虑下。那就是在仙七中能加入飞剑系统，让我可以真正感受在场景之间御剑飞行的感觉。如果以后有机会，我也想加入仙剑系列的制作小组，以延续我们仙迷共同的感动。

小P羊：看到长达4页的信件，P羊当时就被震慑了。要知道，就算现在让我一口气写这么长的信还不带多用修正液，我也要抓瞎啊！足见你对仙剑多么有爱了。所以，我决定把你对仙七的希望贴出来！姚仙看到没有？玩家预言"仙七"有飞行系统哦？考虑下吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



2月刊真相

B级题目答案：

“米拉”是指的钢琴上的琴键所对应的音符，咪和拉。所以琴键是开启秘道的开关。

B级题目答案：

淀粉遇碘酒，蓝黑色反应。于是男子是因为沾到了打翻的地瓜粥，所以……

案件一

在离开艾泽拉斯世界的之前，泰坦把自己的一部分力量交给了五色守护巨龙，同时还教给巨龙五个上古词汇。“ka”“Du”“Ve”“Ro”“Ish”在这5个词汇背后蕴含着终极的潜能。如果把这5个词汇按照秩序说出来，就能召唤一个强力的圣物来到世上。龙语非常神秘，只有5大巨龙的首领明白其中“一半的真相”。

红龙知道的秘密是：时间读作Du，生命读作Ve

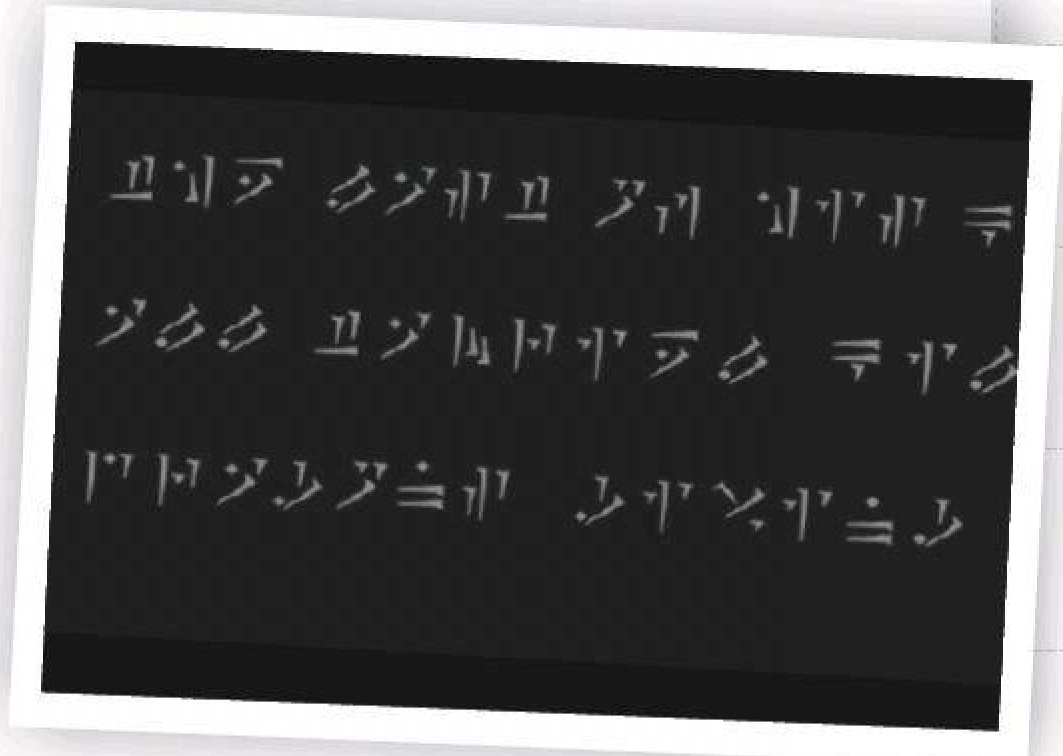
绿龙知道的秘密是：梦境读作Ka，生命读作Ro

蓝龙知道的秘密是：生命读作Du，魔法读作Ve

黑龙知道的秘密是：大地读作Ka，魔法读作Ish

青铜龙知道的秘密是：梦境读作Ish，时间读作Ro

考古学家可以肯定，每个龙族的解释都有一半是对的，一半是错的。



问：五个龙语词到底分别代表了哪种力量呢？



案件二

圣诞节的时候，德玛西亚发生了一起抢劫案。一个不明身份的歹徒作案后逃跑。皮城女警凯特琳追着他跟进了一个草丛中。此时，草丛里有6个人，体型和歹徒都很像。

一个人正在吟唱法术，声音很大；第二个人在一旁津津有味地看着热闹；第三个人在一边翻看魔法书，卷轴把脸遮住了，看不清面目；第四个人在原地跑步取暖；第五个人坐在篝火旁勾兑炼金药物；第六个人披着皮衣坐在地上，冷得直发抖。

皮城女警观察了一下，果断对着其中一个人释放约德尔诱捕陷阱，抓住了歹徒。

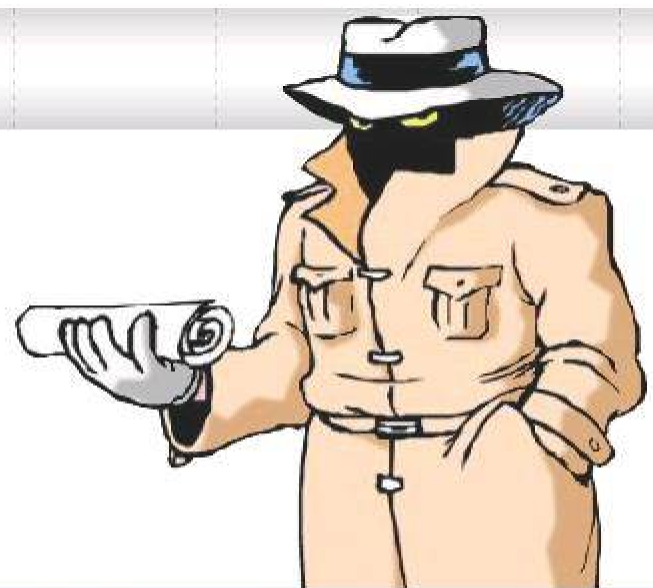
问：你知道她抓的是哪个人吗？

案件三

X先生是一个把细的男人，每天自己带盒饭做午餐，骑自行车上下班。一天，他迟到了。可怜的X先生指着自己裤子上的一块条形泥灰，表示他没看清楚马路边一个斜坡，从自行车上摔下来，才耽搁了时间。

编辑部的众人一开始都很同情他，但到了中午，就看出了他的破绽。

最后X只能乖乖坦白，他是昨天熬夜打电脑，早上睡过头了。



问：是从哪里看出，X先生并没有遭遇他所声称的交通事故呢？

编：sky　美：咖啡

一跃猫手绘：《东海奇谭》游戏特色漫画直击

潮梦幻动漫网游《东海奇谭》今日19：00时即将开启不删档奇趣，著名《魔兽》一跃猫绘制《东海奇谭》仙缘、奇遇、变身玩法漫画，预祝《东海奇谭》封测火爆，还想看更多的一跃猫漫画吗，快来《东海奇谭》吧！

一跃猫简历：知名魔兽漫画创作人，代表作有各大网站连载的一跃猫四格漫画系列。她是个喜欢玩电脑游戏的人，很少有不知道魔兽争霸这个游戏的；喜欢玩魔兽争霸的人，很少有不知道“一跃猫”这个名字的……一个美丽的广州女孩，毕业于广州美术学院设计分院，画出了无比Q的魔兽。

变身

作者：一跃猫



奇遇

作者：一跃猫



仙缘

作者：一跃猫



一跃猫祝福东海

作者：一跃猫



广西·廖崎崙

烦恼：今年我去兵检了，什么都过了，正准备出发时，他说毕业证问题而被打了下来。这里不得不扯一下，当个兵关毕业证什么事啊！真是木有办法理解。

礼：我加了张简画送给编辑们，这是我的原创小说《魂曲》的主人公，我正打算出原创漫画呢！虽然目前只画好了序章。由于兄弟家里穷，买不起画册，只好拿笔记本凑合了。我啥不多，就笔记本多，十几本写得满满的，一周一支笔不是问题。我大约算了算，有一百多万字了，小说也到了中期，正进入高潮，真实越写越激动，做梦都能梦见接下来的剧情……

X：这位朋友，当兵做军人什么的事情，也不用太过烦恼了。军营里有军营里的经历，不参军也有不参军的人生。即是没有那套制服，你也可以用军人的标准严格要求自己，在关键时刻见义勇为，在危险面前保卫弱者。如果有人胆敢伤害祖国的人民，你也可以选择自己的正确立场，向他们展示你的力量。过一阵子，如果军队背景的射击游戏《光荣使命》出了民用版，你也可以去体验一下的。另外，你随信寄来的漫画简画收到了，让人感觉非常亲切。好多朋友乐于写写画画，但能坚持“百万字”的不多。期待你的漫画和小说能大获成功。如果有一天你成为了上春晚的著名漫画家或者上时代周刊的著名小说家，可不要忘了赐稿给我们电攻呀。

版权声明

《电脑乐园-游戏攻略》杂志在2012年2月份杂志微专栏和玩家交流栏目中所使用的“暴走漫画”系列图片之版权归西安摩摩信息技术有限公司（中国）所有，严禁私自转载，特此声明！

电攻杂志社
2012年3月



阿玛拉王国

评价：足以和上古系列架在同个天秤上称量
下期攻略内容：揭秘阿玛拉王国不可错过的玩法并教你打造最合心意的职业

下期大预告



真三国无双6

评价：虽不是系列最好，但却有自己的特色
下期内容：教你最速收集法（如果不像三国志12这样跳票的话）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

舞型舞秀之凤凰涅槃

前情提要：

在莫然的魔鬼训练下，苏小桃的舞技进步神速，然而之前的所有训练都是苏小桃单方面的舞蹈基础练习，在接下来的双人舞正式排练中，又会出现什么新情况呢？

1.苏小桃兴奋地张大了双眼，迫不及待地翻阅着莫然的舞蹈编排计划。在莫然的解释下，苏小桃仔细的聆听着舞蹈的安排。

整支舞蹈大体分三个部分。第一部分主要是苏小桃的独舞。结合了机械舞与芭蕾的元素，苏小桃扮演一个由主人制作出来的没有灵魂的木偶，在主人的旨意下僵硬地起舞。

说到这，莫然还看了眼苏小桃，眼中有抹说不出的揶揄。

苏小桃惊讶地回忘莫然，两人的视线在空中交汇。苏小桃脸上闪过一抹暗红，这莫不是那日在幼稚园给大神带来的灵感吧，想到那次苏小桃在莫然大神面前班门弄斧，扮演变形金刚的傻样子，苏小桃就有说不出的悔恨。

第二部分是双人舞的重头戏，木偶姑娘在主人的日益期盼中活了，她有了自己的灵魂，面对主人的深情，木偶姑娘给出了自己的回应。莫然和苏小桃必须在浪漫的音乐中来一段缓慢的伦巴，以精确的舞步反映出爱情的缠绵。

可是有一天，主人兴起了改造木偶姑娘的念头，他觉得自己的木偶姑娘还不够完美，于是不顾木偶姑娘的反对，反复拆了木偶的零件进行重新组装，木偶姑娘完美了，可她再也不是以前的木偶姑娘了。最后，木偶姑娘又恢复了往常的平静，对于主人的呼唤毫无反映，活在自己的木偶世界里。这舞蹈最后一部分，起着画龙点睛的作用，不仅需要两个人舞蹈技巧上的完美配合，还需要感情上的合理释放。

2.听完莫然的话，苏小桃全身的血液似乎都在沸腾，她从来不知道原来舞蹈是可以这样的，不是繁复的枯燥技巧，不是千帆一律的老套情节，不是单一的舞蹈种类，而是充满创意与美好的一个世界，就像一部成功的电影，有内容有遐想。

她终于明白这两周的特殊训练了，每一天的训练都是针对这支舞蹈而定。

“还有一周多的时间，足够我们排练这支舞蹈了，难度并不大，我相信你可以胜任。”莫然完成了自己的讲解，拿起一杯茶慢慢饮用着。

“嗯。”苏小桃闻言，如小鸡啄米般点头。她突然期待和莫然一起跳舞，她想和他站在一个舞台上享受观众的掌声，享受评委的认可。

游佳也看了莫然的排舞，再次被这个少年的才华所折服。这样的少年，也许并不需要卡加纳的眷顾，也可以凭自己的能力踏上梦幻舞台。

“Mars，你有收到过邀请函吗？”解散的时候，游佳还是忍不住问了。

莫然停下脚步，眼睛却始终投向不远处蹦蹦跳跳的人影，片刻后才看向一旁若有所思的Yoga。

“我收到的邀请函太多了，只是有些邀请函并不是我想要的。”说完，留给游佳一句语义双关的话便转身离去。

被众人向往的梦幻舞台，传闻可以给人带来幸福的梦幻舞台，真的有人嗤之以鼻，甚至于舍弃吗？梦幻舞台，也许并不是所有舞者的梦想。游佳第一次对于这点持有怀疑。

苏小桃的障碍

1.“再来。”莫然放开了苏小桃的手，示意她重新开始。

“伦巴舞的风格可以归纳为稳中摆、柔中韧、快合慢。你太急躁了，我不想让评委认为我这是在斗牛。”

苏小桃满脸黑线，她也不想当牛好不好。

“保持脊椎直和两肩平行，臀部的摇摆则是由于重心的转移自然形成的，而不是像你一样故意摆动臀部。前阵子的特训你是在当旅行吗？”莫然教训起人来可是一点也不含糊，他边移动脚步，边向苏小桃示范着。

“当脚出步时，脚掌用力踩地，膝部稍屈，这时另一条腿的膝部是直的，当重心移到出步的脚，脚后跟放下，胯部随之向侧后方摆动，另一条腿则放松稍屈。整体感觉是提气，平稳地控制住上身，而臂部则不停的自如摆动。这才能做到真正的稳中摆。”

苏小桃点了点头，根据莫然的提示修改着自己的舞步。

“出步后，膝部使劲顶直，臀部的摆动看起来轻快柔和，而实则内部用力，有一股内存的韧劲。”莫然一手搂住了苏小桃的腰，似乎是感受到她的僵硬，示意她把腰放轻松。

2.苏小桃也知道她此刻不应该扭捏，双人舞难免要身体上的接触，特别是热情的拉丁舞，本就是通过肢体上的语言来表现爱情的缠绵的。吸气，呼气。苏小桃暗暗驱散脸上的热度，把思绪拉回到舞蹈上来。

“对，把重心放在右脚，蝴蝶式脱步结束后随即做一个阿列曼娜。”

阿列曼娜是伦巴最常用的一个舞蹈动作。分2次转，一次180°，共360°。伦巴舞的许多动作都要通过主力腿的转换、胯部上升来完成。动力腿往往是经过主力腿的旁边向前或向侧。每一步都是通过胯的带动让脚出去。伦巴舞的许多动作都是通过节奏变化、速度快慢来进行表演。

莫然向后退了几步，示意苏小桃跟着自己做一遍。苏小桃脑中徘徊着莫然的舞步，回想刚才莫然说的要点，跟着音乐节奏摆动自己。

“身体摆动的幅度不够，再来。”

“膝盖使劲给我顶直，你到底要我说几遍？再来。”

“是不是还想再转半个小时？再来。”

“我身上有病毒吗？给我贴紧，再来。”

“再来！”

3.游佳站在一旁显得有点担心，这样的强度对刚接受专业训练不久的苏小桃来说，是不是太过苛刻了呢？要知道揠苗助长会有反作用的。

汗水不断地划过苏小桃的脸颊，渐渐湿透了衣襟。可她始终没有说过一句反对的话，也没有提出想休息的请求。纵使此刻的脚由于新舞鞋的摩擦而疼痛的有些麻木，纵使她的呼吸因为过度运动开始显得絮乱，纵使她的嘴唇干裂的有些厉害。

但是苏小桃是倔强的，这从她和苏灼那长达十余年的顽强抗战中就可以看出来，苏小桃也是坚定的，对于自己的梦想，苏小桃绝不妥协。

“呀！小桃，你的脚流血了！”游佳看见渐渐刺目的红色从苏小桃白皙的脚跟上显露出来，下意识地惊呼。

看着依旧在旋转，丝毫没有停下的人影，莫然一把拉住苏小桃，生气地朝她喊道：“舞鞋不和脚为什么不早说！”

被拉住的苏小桃显得有些迷惑，似乎并不知道莫然愤怒的原因，她只是想努力的练习，努力的练习，她知道没有多少时间了，纵然嘴上说的很自信，但是苏小桃依旧感到了一股无形的压力，她不怕输，但是她怕令莫然失望。

莫然无奈地叹了口气，把苏小桃扯向一旁的休息椅用力的按下，随即，在让人惊讶的视线中单膝跪地与她平视。

4.“我没事的，回去贴个OK蹦就好了。”苏小桃显然也觉得此刻莫然的动作有些不合适，她怎么能让莫大神做如此委屈自己的动作呢。但是莫然似乎并不明白苏小桃的好意，他一手握住了苏小桃的脚踝，轻柔地替她脱下了高跟舞鞋。

“你不知道一双健康的脚对于舞者来说是多么的重要……”接过Yoga递来的药箱，莫然仔细地替苏小桃处理着伤口。

“对不起……”不知道为什么，苏小桃瞬间感到有些鼻酸，也许是因为莫然突然的温柔，也许是因为他那句略显悲凉的话。

“你不需要和我说对不起，比赛输了可以重来，但是脚一旦受到了伤害……你不需要给自己压力，今天就好好休息吧。”莫然起身，慢慢收拾好药箱，起身离去。

苏小桃失落地看着莫然远去的背影，似乎有些明白莫然为什么会那么生气了。

“小桃……”游佳似是了解到苏小桃的沮丧，她担忧地拍了拍苏小桃的肩膀，想要给她些鼓励。

“我没事。”苏小桃在游佳的搀扶下站了起来，“今天是我做错了。比赛输了可以重来，但是作为一个优秀的舞者，一定要好好保护好自己的身体。”

游佳看着恢复战斗力的苏小桃，欣慰地笑了起来。卡加纳，你的选择永远是那么的正确。

5.接连下来的几天，苏小桃没再给自己的脚

增加压力，而是稳扎稳打的与莫然练习着，她与莫然讨论各个部分的连接是否融洽，也不时的提出一些修改的小意见。

几天下来，苏小桃便能领悟整支舞蹈的编排，在莫然的指导下，正确地完成这支舞蹈了。

离比赛还有三天时间，苏小桃的脚已经恢复的差不多了，她在莫然的首肯下渐渐加强了舞蹈训练。莫然也不厌烦地陪着苏小桃，一遍又一遍地跳着那支舞蹈。

“你觉得怎么样？”一曲毕，苏小桃闪着兴奋的双眼，期待地看着他们唯一的观众。

Yoga看了一下午的排练，总有些说不上来的感觉。单从舞蹈表面来看，莫然的技巧就不用说了，苏小桃在莫然将近一个月的指导下，那绝对是质的飞跃，跳的有模有样，一点也看不出来才学了一个多月的样子。两个人在配合上也可圈可点，可以说根本找不出什么明显的问题。但游佳就是觉得有哪里不对，到底是什么地方出问题了呢？

6 木偶姑娘……制作木偶的工匠先生……木偶姑娘的悲伤，工匠先生的悔恨。

“就是这个！”游佳激动地跳了起来，一反平常性感成熟的模样，她看向迷惑的两人，略显兴奋地说：“我终于知道哪里出问题了！”

“问题？我们有哪里跳错了吗？”苏小桃暗自回忆着刚刚的舞步，想着可能出错的地方。

“不是舞蹈本身的问题，问题出在你们两个身上！”在两人眼神的询问下，游佳慢慢吐出了两个字，“感情。”

没错，就是感情，不单是苏小桃，就连莫然也缺乏这方面的经验，习惯了独舞的莫然从来没和人跳过双人舞，纵使技术上完美无缺，但是缺少了与苏小桃感情上的配合，更得不到来自苏小桃的情感回应。从来没有过爱情经历的两人更不可能体会到木偶姑娘与工匠先生之间的感情，于是舞蹈显得异常清冷，无法把故事情感正确表达出来。

莫然闻言，略显惊讶地看向Yoga。

“其实你也发现了吧，所以你才想要参加双人赛。”游佳显然猜中了莫然的意图。

7 确实，一直是单人赛常胜将军的他某次被评委无情的称为“舞蹈机器”，纵然技巧华丽却缺乏感情，所以他渴望用双人赛来证明自己。其实莫然这两天也发现了问题的症结所在，他一直试图用技术来弥补舞蹈感情上的欠缺，没想到一直在一旁观看的Yoga竟也毫不留情地指出两人的问题所在。既然连Yoga都能看出来，更何况是大赛的评委呢？

果然，这样还是不行的吧。

“也不是没办法啦！”看着紧皱眉头的莫然以及略显沮丧的苏小桃，游佳安慰道：“某位大师不是说过么，每跳完一支双人舞，便是淋漓尽致地谈了一场恋爱。在这支舞蹈里，你苏小桃便不是苏小桃，Mars也不能是Mars，你两就是单纯的木偶姑娘和工匠先生，既然你俩都无法彻底融入舞蹈中去，更何况是观众呢？”

没错，她看到的一直是苏小桃和莫然的舞蹈，而不是木偶姑娘与工匠先生。

“有什么办法？”莫然开始有点理解为什么这么多人尊敬Yoga了，不仅因为她是空城的主人，还因为她有一双看透本质的眼睛。

“办法很简单。”游佳充满兴味地看向期待的两人，欢快的提议。

“那就是你俩谈场恋爱就好啦！”

一天的恋爱保质期

1 恋爱是什么？

柏拉图说，恋爱是精神上的一种追求，关键在于心灵上的沟通。

周恩来说，恋爱是由情生出来的。不分男女，不分万物，凡一方面发出情来，那一方能感应的，这就可以算作恋爱。

百度给恋爱下了一个规范化的解释，现代人觉得恋爱是两个人基于一定的物质条件和共同的人生理想，在各自内心形成的对对方的最真挚的仰慕，并渴望对方成为自己终身伴侣的最强烈、最稳定、最专一的感情。

苏小桃认为，恋爱就是一起逛街、看电影、发短信、然后在摩天轮的最高处接吻，当然，这最后一项可以根据情节适当的作出修改，而莫然却始终认为，恋爱就等于麻烦，连一向不看八点档连续剧的他也深刻了解到这一点。

要是恋爱真的像一加一的算术题那么简单，那么现在两人还需要如此苦恼吗？

答案当然是否定的。

2 为此，他们只好求助于自称恋爱经验丰富的Yoga。

对于这一点，祥知内情的苏小桃自然是不相信的，且不提妖精之间的恋爱有多么诡异，单说游佳那瘦小的体形，苏小桃也不能把它和恋爱想象在一起。在苏小桃眼中，游佳所谓的恋爱已经直接被苏小桃等同于动物或生物之间的恋爱，例如蚊子爱上了蚊子，老鼠爱上老鼠之类的。

当然，苏小桃的这点小心思游佳自然是不会知道的，要是她知道，绝对不会那么辛苦地在网上搜集资料，观看经典的电视剧桥段，甚至跑回去找卡加纳求助。

于是，游佳奋斗了一晚上的成果便是第二天大清早那厚厚的一本的《爱情三十六计》，以及一张薄薄的为期三日的恋爱计划表，可以看出纸上的题目从“论两人恋爱的可行性分析”改成了“浅析苏小桃与莫然恋爱的现状与发展状况”，最后又确定为“短暂的恋爱保质期计划书”，副标为走游小姐的恋爱道路，让恋爱大师见鬼去吧！

于是的于是，苏小桃和莫然只有在Yoga深切期盼的眼神中，无奈地跟着计划走。

3 Part1　9:00 AM

参考来源：电影《全城热恋》

恋爱精华：以短信的联络勾起两人的情缘，从而达到增强感情的目的。

实施情况：

苏小桃：“你是做什么的？”

莫然：“别问白痴的话。”

苏小桃：“你回答错了，得跟着剧本走，你该说你是一位舞者。”

莫然：“废话，你不是知道我是莫然么。”

苏小桃：“好吧，好吧，该你问我了，快问我是干什么的。”

莫然：“你是苏小桃，今年18岁，在H.B学园舞蹈学院A1班，会跳那么点舞蹈，偶尔去天使幼稚园扮演变形金刚，空闲的时候捡捡风筝，吓唬小朋友。”

贯彻效果：莫然认为苏小桃智商又降低了，苏小桃摔烂了手机。

4 Part2　13:00 PM

参考来源：韩剧《魔女由熙》

情景再现：小明与小红在电影院的时候，小红接过小明递来的爆米花，吃着吃着发现了掩藏在爆米花里的小纸条，打开一看上面写着“我们谈恋爱吧”，小红没有在意，继续吃的时候又发现了一张纸条，上面写着“我爱你”。

恋爱精华：爆米花传情，昏暗的电影院往往是恋人们更进一步的最佳场所。

实施情况：两人都按时到达了C城环境最好的电影院，由于不是爱情片的档期，两人只能将就着观看最近热播的喜剧片，苏小桃接过莫然递来的爆米花，乐滋滋地吃了起来。

“吃到了吗？”相比笑得合不拢嘴的苏小桃，莫然只觉得这电影甚是无趣。

“什么？”苏小桃敷衍地问道，注意力完全被电影里搞笑的情节所吸引住，当然还不忘频繁地往嘴里大把大把塞爆米花。

“没……什么。”

看着显然空无一物的爆米花盒，莫然真的不想告诉她，他在里面塞了好几张小纸条。

贯彻结果：苏小桃吃坏了肚子，莫然睡了个腰酸背痛的午觉。

5 Part3　19:00 PM

参考来源：电影《七磅》

情景再现：小明爱上了心脏有问题的美丽姑娘小红，在某一次后花园浪漫的烛光晚餐中，两人感情突进，一起哼着美丽的情歌——Loving You。

恋爱精华：浪漫的烛光晚餐能够增加情调，培养气氛。

实施情况：红蜡烛三根，烛台一个，鲜花若干，食物……为了节约恋爱成本，苏小桃和游佳在经过激烈的讨论之后，最终决定在空城的练舞室进行烛光晚餐这一任务。依约来到空城的莫然看着两人频繁在茶几前拨弄着，愣是没明白两人在搞什么鬼。

“今天是哪位长辈的忌日么？”莫然终于忍不住问道。

“……”

于是，看着的确像那么一回事的两人，彻底放弃了这一计划。

贯彻结果：苏小桃圆滚滚的肚子，莫然依旧没明白是哪位先人的忌日。

最后，游佳的恋爱计划在第一天就彻底以0：3全败告终，苏小桃与莫然不约而同地做了同一件事，那就是粉碎游佳的计划书，让游佳见鬼去吧！至于比赛，两人自然是倾尽所能，做到自己最好。

（未完待续）

电攻不倒問 过关斩奖

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收　邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！



奖品



游戏鼠标垫



游戏烟灰缸

《风云传奇》经马荣成先生亲自授权改编，全程监制，火游网络旗下【狂龙工作室】历时三年研发。依托于《风云》漫画庞大的故事情节，游戏通过回归游戏本质乐趣的设计理念，上千段故事桥段的融入，仿佛使玩家穿越时空，进入到漫画中的武侠世界；通过系统的创新，使得各种游戏经典玩法得到重生；运用次世代引擎的优势，画面表现充满中华武侠意境。

【请沿虚线剪下】

电脑乐园 游戏攻略 2012.03 Personal Computer Game Guide

电攻俱乐部

上海市闵行区桂平路470号14幢厂房1F 编辑部 邮编200233

＊ 会员资料 ＊

- 姓名：　　年龄：　　电话：
- 地址：
- 最近在玩的游戏：
- E-MAIL：　　性别：□男 □女
- QQ：　　邮编：　　星座：
- 是否愿意成为电攻俱乐部会员：□是 □否
- 是否愿意公开你的个人信息：□是 □否
- 是否愿意成为电攻微博的粉丝：□是 □否

2012年1月杂志改版大调查

- 两本刊物你更喜欢哪一本？
  □游戏情报刊 □游戏攻略刊
- 你对改版后杂志最大的感觉是什么？
- 改版后你最喜欢的栏目是
- 改版后你最不喜欢的栏目是
- 你是否用手机下载杂志里的游戏？ □是 □否
- 你觉得下期杂志送什么游戏周边最好
- 你这本杂志的传阅人数：□自己看 □2-5人 □更多

电攻侦探社

- 问：五个龙语词到底分别代表了哪种力量呢？
- 问：你知道皮城女警凯特琳抓的是哪个人吗？
- 问：是从哪里看出，X先生并没有遭遇他所声称的交通事故呢？

【请沿虚线剪下】

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

雷攻不倒問 过关斩奖

2010.01

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。 注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收 邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！

有奖选择题

1《风云传奇》游戏主要职业有哪几个？（多选）

A. 飞云　B. 疾风
C. 浪客　D. 特鲁伊　E. 牛头人

2《风云传奇》游戏中利用哪个可以打造装备？

A. 摆摊　B. 技能
C. 铁匠铺　D. 杂货店

3《风云传奇》游戏中的和副本相似那个穿梭门叫做什么？

A. 九空无界　B. 时光隧道
C. 千转轮回　D. 紫水门

4《风云传奇》的主要监制是谁

A. 郑伊健　B. 马荣成
C. 谢霆锋　D. 郭富城

5 下列哪个不属于《风云传奇》的特点

A. 经典PK　B. 个性怪物多相
C. 高清画面　D. 不能千人同屏

姓名：

地址：

邮编：

电话：

注：奖品将寄送到你的地址

电攻进我班 第一批班级中奖名单

每次活动开启之后，回信就像雪片一样飞来，看来同学们对活动的热情是一浪高过一浪呀！不过大叔我还是要提醒一下，获得免费赠阅是幸运的，购买杂志是必须的哦！不然小编们只能喝西北风去鸟……还有一点就是希望大家不要把看完的杂志丢掉，最好是送去图书馆，让更多的同学们能分享到精彩的游戏内容哦！PS：第二批中奖名单将在稍晚时候公布。



覃凤泉	广西武鸣高中
赵旭	繁昌县第二中学
魏林巍	广东省中山市实验高级中学
卿宇哲	湖南省邵阳市第二中学
韩晶晶	安徽省安庆市安庆四中
张家豪	湖南省湘阴县湘阴五中
李腾棣	广东省鹤山市第一中学
卜同军	齐齐哈尔市第一中学
吴坤鹏	通州高级中学
李志刚	淮阳中学
王猛	德州市第一中学
陈晓清	唐山市开滦一中
林庚夏	广东省惠州市第一中学
刘英民	牡丹江市海林林业局第一中学
刘天乐	广州从化市从化中学
华正义	抚顺市艺考美术高级中学
严鑫	沈阳市第十六中学
许明宇	内蒙古自治区阿左旗九年一贯制学校
廖崎崙	广西省贺州市平桂高级中学
金桥	湖北省郧州镇建始县第一中学
秦鸣骏	牡丹江市绥芳河市高级中学
于孝洋	大庆市第十中学高中部
黄诗铭	湖南省湘潭市云龙实验中学
赵博文	吉林省通化市第十一中学
郝隽	安徽省安庆市潜山县罗汉初中
唐以燊	广东省罗定中学北校区
李大卫	辽宁警官高等专科学校
狄鹏	湖南省汨罗市第一中学
关英剑	河北省唐山市迁西县第二中学
姚丽	湖南省长沙市天心区新开镇炮兵学院
李芮宏	安徽省泾县中学
杨晨	温州市泰顺县育才高级中学
李振超	江苏省苏州市松陵高级中学
郜宇翔	福建闽侯美术中等职业学校美三5班
陈宏畅	宁夏石嘴山市第三中学

【请沿虚线剪下】

‘电攻’联络处

1）电攻官方微博：
t.qq.com/skylaker（腾讯）
weibo.com/pcgg2012（新浪）

2）玩家交流、我题你说群： 36013921
管理员：SKY

3）电攻淘宝网站：
Shop33860899.taobao.com

电攻游戏大排行

本期杂志中给你印象最深刻的五款单机游戏

本期杂志中给你印象最深刻的五款网络游戏

涂鸦区

你愿意

忍够了！

因为明白
因为明白
因为明白
因为了解

强烈要求

【请沿虚线剪下】

中国国际数码互动娱乐展览会
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

十进位·新纪元
NEW DECADE NEW ERA

CHINA JOY 2012

B2C 互动娱乐展示区
BUSINESS TO CONSUMER AREA
时间：2012年7月26—29日
地点：上海新国际博览中心
www.chinajoy.net

B2B 综合商务洽谈区
BUSINESS TO BUSINESS AREA
时间：2012年7月26—28日
地点：上海新国际博览中心
btob.chinajoy.net

CGBC 中国游戏商务大会
CHINA GAME BUSINESS CONFERENCE
时间：2012年7月25，28—29日
地点：上海浦东嘉里大酒店
www.chinagbc.com.cn

CGDC 中国游戏开发者大会
CHINA GAME DEVELOPERS CONFERENCE
时间：2012年7月25—27日
地点：上海浦东嘉里大酒店
www.chinagdc.com.cn

CGOC 中国游戏外包大会
CHINA GAME OUTSOURCING CONFERENCE
时间：2012年7月24—25日
地点：上海卓美亚喜玛拉雅酒店
www.chinagoc.com.cn

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

组委会联系方式：
地址：北京朝阳区百子湾路16号5号楼A座601室 邮编：100124
电话：+86—10—51659355 传真：+86—10—87732633 电子邮件：howell@howellexpo.com



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


功夫英雄
KUNGFU HERO
首款3D竞技PK网游
国术竞技 网游PK大革命
嫉妒
Envy
化身
懒惰
Sloth
武魂
饕餮
Gluttony
精力值
英雄难过美人关
3月4日 全国开放内测
THE WAY
NVIDIA.
IT'S MEANT TO BE PLAYED
NVIDIA-游戏之道
2012年度五星网游
本刊力荐
空中网
kong.net
大承网络
独家附赠七宗罪救赎卡 内含价值1888元商城道具
客服热线：021-60825099 客服邮箱：hero@kongzhong.com



Baidu百度
功夫英雄
百度一下
色欲
Lust
看过瘾
傲慢
Pride
竞技PK
贪婪
Greed
真免费
暴怒
Wrath
BOSS战
单挑模式
死战模式
抢旗模式
情义家族战
武馆争霸战
跨服竞技场
网游首创国民级服务承诺
三反承诺 放心游戏
反外挂 反欺诈 反打钱工作室
超级承诺 从此无忧
盗号百分百赔偿
官方网站: http://hero.kongzhong.com
三反承诺
放心游戏

游戏情报

Contents 目录

网游平台

3 网游最前沿-专题版 ——九龙共迎游戏年

18 《仙境传说2》浴火重生 新游大腕 阿汤叔带你玩韩服终测

24 2012电玩网游风云榜

移动平台

26 六发左轮

28 危险联盟战斗：二战版的炎龙骑士团

30 Reckless Racing 2 鲁莽赛车 2

31 武松，放开那禽兽 ——Kinectimals《体感兽》评测

34 献给MM临睡前的游戏— ——TOWERMADNESS 护羊坚塔

36 指指点点

38 我家住在贝克街221B ——APP推理游戏汇总

40 3月安卓游戏推荐

单机平台

46 阿玛拉王国·惩罚：子弹时间加无双的暴力美学

54 史诗巨坑：权利的游戏

58 《指环王：北方战争》 电影相关的游戏 你懂的……

61 让我们一起玩着游戏慢慢变老 ——铁血联盟：卷土重来

64 6年等待，26年历史 ——三国志12

网页平台

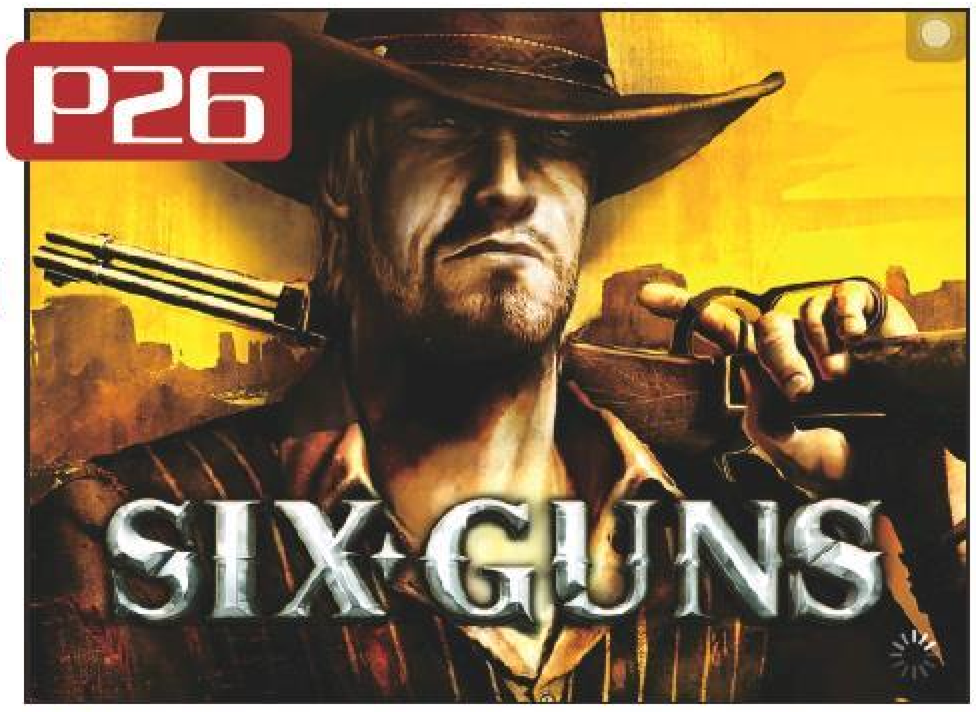
74 星之物语：魔法与机械共存的即时Q版佳作

78 大明浮生记：简笔画加大恶搞

79 裁决：2012年首款3D ARPG页游

80 轻游戏

P26



P52



P62



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

九龙共迎游戏年

御龙在天 龙腾四海 龙OL 画龙点睛

龙举云兴 龙之谷 矫若惊龙 龙魂

龙纹 生龙活虎 龙马精神 中华龙塔

龙凤呈祥 盘龙 龙生九子 龙之梦

二龙戏珠 游云惊龙 龙心传奇 人中之龙 龙争虎斗

御龙在天腾四海

游戏类型	角色扮演
运营公司	腾讯游戏
目前状态	点将·不删档测试
官方网站	yl.qq.com



作为首款QTE泛国战网游，《御龙在天》有别于传统三国网游的特色玩法给众多玩家留下了极深刻的印象。这款可支持万人国战的大制作不仅拥有的建造塔防、召唤名将等特色国战玩法，还有诸如盟国模式、凌烟阁、召唤神兽等内容，而不断完善的QTE系统，也让该作的操作感凌驾于传统MMO之上。就在近期，《御龙在天》点将·不删档测试正式开启，这是不是预示着2012国战会更加华丽呢？让我们一起来看！

惊人的单服、单战场承载力

为了实现万人国战的场面，《御龙在天》特别利用高性能服务器来支撑最大程度的承载能力，游戏单服的最大承载能力超过4万人流程运行！


效果极其绚丽的战斗特效



就在2012龙年春节过后，腾讯游戏旗下王牌开发团队琳琅天上工作室正式对外宣布，《御龙在天》阵列式服务器结构技术全面升级，在限量不删档测试4万人同服的基础上再翻2.5倍，达到单服务器流畅承载超过10万人！

除了服务器给力，通过系统优化提高游戏运行的流畅度也相当重要。回忆2011年末到2012年初，《御龙在天》万人大战频频上演，但在国战期间却绝少有玩家反映卡机、掉线的情况，这点则归功于游戏采用的Gamebryo Element次世代引擎，CPU使用率得以大幅度降低，即便单战场人数超过5000VS5000，仍能让玩家不卡机不掉线。

双战场开启真正的全民国战

《御龙在天》由资源争夺战和国战主战场组成的双战场模式打破了等级门槛的限制，让各个等级段的玩家都能参与享受国战的激情！

立体式国战包括占领复活点、领取战车、争夺据点、击杀神兽等多个阶段




攻占南方朱雀据点



资源争夺战

游戏中，40级以下的初级玩家可以进入资源战地图，在高等级玩家的保护下与敌争夺资源，哪国资源先达到指定的数量，哪国便获得胜利！在参与收集资源和敌国对抗的同时，初级玩家还可以根据战争形势为国战主战场的神兽增加相应的BUFF，以此增加国家神兽被击倒的难度，从而为国战贡献出自己的力量。



资源争夺战示意图

国战主战场

达到40级以上的高等级玩家，可以进入国战主战场体验气势恢弘的战争场面。国战中，对自身实力和装备有信心的高端玩家可以冲锋在前，以一敌十！等级、装备处于不高不低的尴尬阶层的玩家则可以利用冲车、弩车、治疗车等多种国战战车进行PK，体验玩法丰富的刺激国战。

此外，游戏还设定了“伤不起”的特殊功能，只要角色在一段时间里被敌国玩家杀死一定次数后就能激活隐藏功能“伤不起”，获得一次免费的“满血满状态”复活机会。两种战场、两种体验、可供玩家各得其乐的多重国战玩法，充分体现了《御龙在天》全民国战的宗旨。



QTE式PVP带来的PK革命

随着2012龙年驾到，QTE泛国战网游《御龙在天》于近期增开了“问鼎天下”、“飞龙在天”两大新服，而相比前几次的测试，不删档内测中曝光的QTE元素也大大增加，包括40级前的主线任务中添加的多段QTE式剧情，以及备受御龙族们期待的QTE式PVP！



关于《御龙在天》的QTE系统，之前其实早就有不少介绍了，但首次于PVP中引入的QTE系统，对喜欢PK的玩家而言却有非比寻常的意义！QTE带来的杀伤力将在PK中形成颠覆性的逆转，使PK中的不确定性大大增加！简而言之，这一系统将打破传统MMO中等级、装备的绝对压制，让小号秒杀大号的奇迹成为可能。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

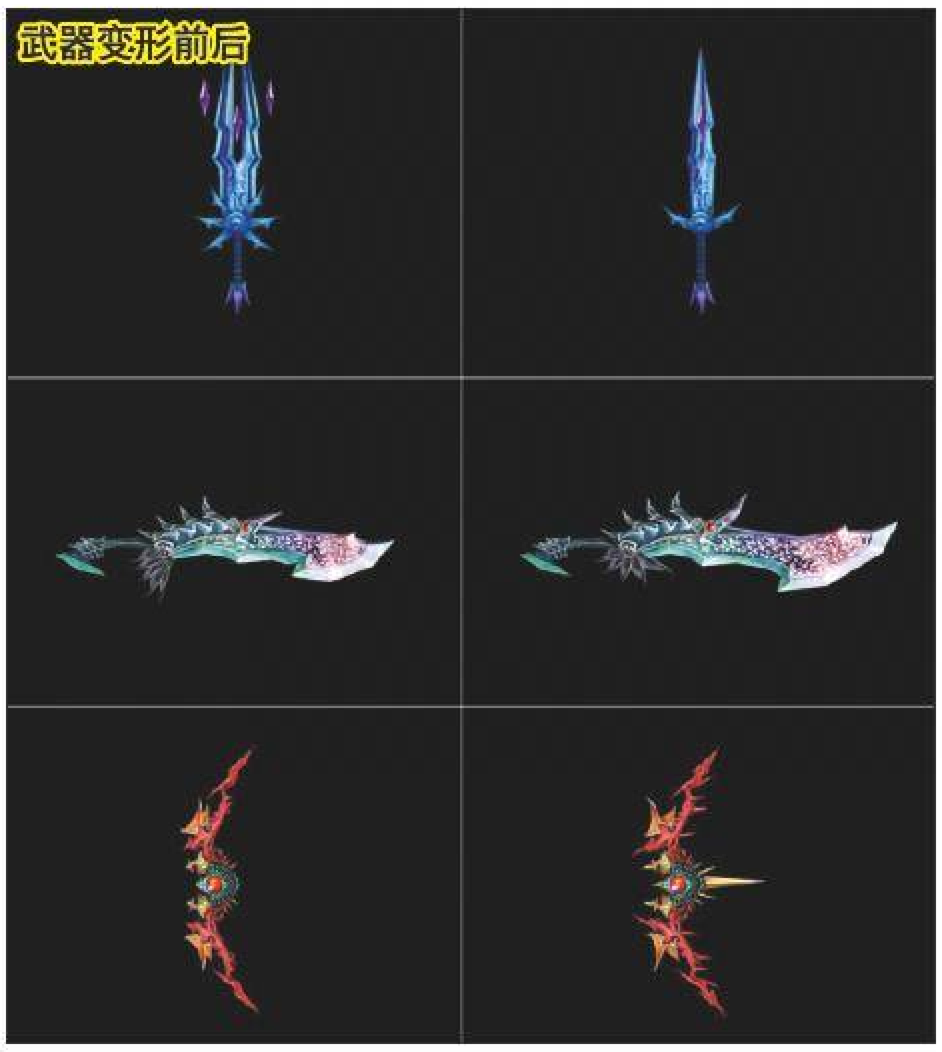
画龙OL点睛



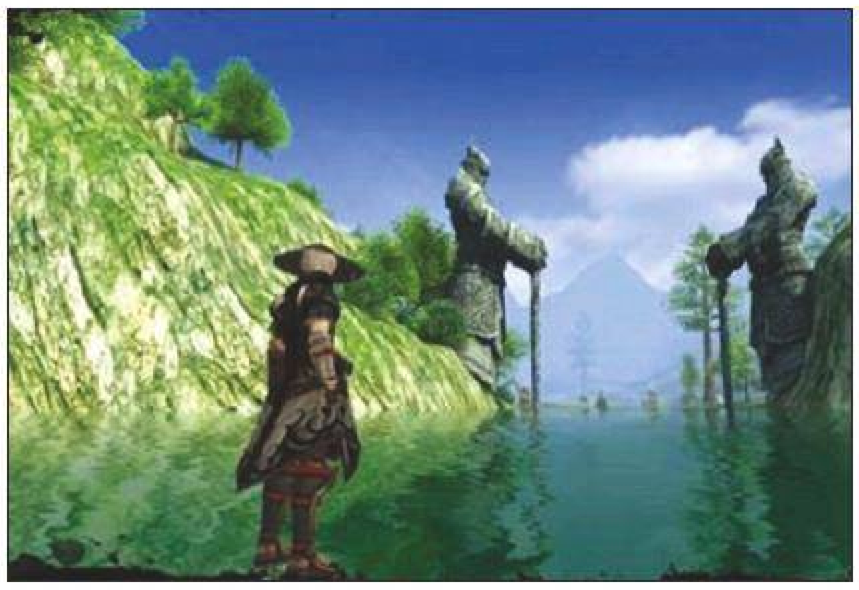
游戏类型	角色扮演
运营公司	空中网
目前状态	公测
官方网站	www.loong3d.com



龙年要是不提到名叫“龙”的网游那就说不过去了，说起来《龙online》并不是一款新作，作为国人自主研发的一款神话网游，《龙online》拥有不少精彩的设定，包括可以像电影《卧虎藏龙》那样在屋檐、林间自如弹跳的轻功系统；可变形的各式兵器；可供玩家驱使、驾驭的灵兽系统以及能够自由配点的天资、技能系统等等。


武器变形前后


轻功够好还能站在水面上



成长无限制是一大特色

《龙Online》中的角色成长没有任何限制，完全由玩家自己决定发展路线。游戏共有十类天资可供选择，而每一个类别下又分别拥有数十种技能，对于武侠迷而言，无论你感兴趣的是剑术、刀法、弓术这样的硬功夫还是医毒、音律等等偏门都能在游戏中得到满足。

天资名称	特点	类别	使用兵器
剑术	讲究充分发挥兵器本身的特性，以灵活多变的招数不断打击与削弱对手	外功	剑
刀法	相对比较霸气，招式简捷、猛烈，借助沉重的刀身，造成惊人的伤害	外功	刀
杖法	更加重视防守技艺，对于修炼者的身体素质也需要有相当的功底	外功	长兵
弓法	需要与对手不断地保持距离，并且不断使用各种冲击性的招式打击对手	外功	弓
阳刚	以浑厚而至阳的真气伤敌，忽视其防护与装备	内功	法器、拢手
阴柔	注重控制气血，攻敌脉络、内息，控制与削弱对头	内功	法器、拢手
医毒	可施展各种毒术伤敌，也可掌握高深的救死扶伤技巧	内功	法器、拢手
音律	以琴为器，将内力融入旋律中，以音为刃，扰乱对手心智，亦可激励同伴	内功	琴
战技	精通各种体术与战斗技巧，主要以轻功、战斗技巧、骑术	辅助天资	不限
奇术	从傀儡到异术、从伤敌到救人、从变形到摄魂，无奇不有，包罗万象	辅助天资	不限


飞上屋顶是小事一桩





Tips

每个角色可以在外功、内功类别中任意选择2种学习，辅助天资“战技”与“奇术”则不受任何数量限制。

就在年前，现由空中网运营的《龙online》推出了最新版本《梦游仙境》。从官方公布的更新动向上可以看到该作在2012年将由不少新内容推出，包括惊世天劫、可以让玩家叱咤云间的蓬莱空骑以及新副本、新场景等等，这次就让我们看看2012年的《龙online》会不会给我们带来画龙点睛般的惊喜！





画面表现力大幅提升

在新版《梦游仙境》中，空中网再次提升了dazzler3D引擎的功力，使游戏的画面表现力有所提高，而动作捕捉技术的加入与绚丽的打击感特效更让玩家在游戏过程中享受到了顶级巨作的乐趣。除了视觉上的冲击以外，《梦游仙境》更采用了传统单机游戏的做法，前期投入了大量精力制作游戏单曲，并采用了重量级乐队录制效果，搭配上如此强而有力的画面表现，还原了一个真实的古中国给世界给玩家！


飞赴蓬莱仙境

飞仙之地秘境蓬莱现世

在《龙online》的世界观中，缥缈在茫茫沧海的蓬莱仙境是无数凡人向往的飞仙之地。随着新版《梦游仙境》的开启，这个为众多凡夫俗子拼尽毕生精力探寻的世外桃源突然显现了！

据了解，新增地图“仙境蓬莱”将揭开飞行系统的开端。事实上，前往蓬莱浮岛的途径，就是同玄天龙城的“花落燕”对话再飞往蓬莱。而在人迹罕至的蓬莱浮岛上，玩家可以接取到各类活动任务以及后续剧情任务。


坐骑上也同样能垂钓


可通过游戏设置选项关闭羽灵

众多每日任务

玩家可以通过完成每日任务来建设蓬莱，完成每日任务后一定几率获得限时神器作为奖励。在“建设蓬莱”的过程中，还有机会接获潜入海盗藏匿点的特殊任务，而当服务器累计完成海盗类任务超过100次后，蓬莱浮岛的终极BOSS就会出现。成功击杀BOSS后，该区域会出现大批携宝物的首领怪。

全新的钓鱼区

蓬莱地图内新增了新的钓鱼区，让钓鱼更有乐趣。如果你在寻宝途中幸运地获得了幻灵鱼饵，就可以在美丽的丹崖山下钓鱼养生了。钓鱼不仅能获得各级守魂石、各级金锭、辉耀石、金龙币还能获得包括特级厨师在内的各种称号。

寻宝玩法和精英怪

蓬莱浮岛的随机区域每隔一定时间会出现埋有藏宝图的“藏宝仙罐”，按照藏宝图的坐标前去挖宝会获得幻灵鱼饵、金龙币等奖励，更有需要3人合力开启的神秘魔盒。此外，每隔一段时间在蓬莱某处都会刷出稀有怪物，击杀怪物将能得到金龙币，并有概率掉落坐骑、神秘宠物以及各种基础刺绣。

烙印强化进一步开放

《龙online》中有一类名为烙印的物品，其效果是提升对某一系伤害的伤害减免。在以前的版本中，烙印系统只针对部分装备，而随着《梦游仙境》的开启，游戏也开启了暗器、羽灵、法宝部位的烙印强化。对渴望进一步提升实力的玩家而言，这无疑也是很有吸引力的一大更新。

龙之谷举云兴

游戏类型	奇幻角色扮演
运营公司	盛大网络
目前状态	绿龙灾变新版本上线
官方网站	dn.sdo.com



当残暴的海龙已经葬身勇士的剑下，当胜利的光环在英雄的头顶闪耀，新的灾变已经悄然降临阿尔特里亚大陆。拥有绿龙宝石的卡拉翰，隐藏在他邪恶笑容背后的，是不可想象的恐怖梦魇。绿龙，如同一个被诅咒的名词，又将在《龙之谷》掀起一场血雨腥风。错综复杂的场景机关、无处遁逃的汹涌虫阵、以及充满野心的终极BOSS，统统隐匿在幽暗巢穴的深处。历经千难万险来到卡拉翰面前的勇士们，又是否能抵挡住他变身后遽增的恐怖实力？绿龙！毫无疑问，将会成为迄今为止谷迷们所经历的最霸气的挑战！

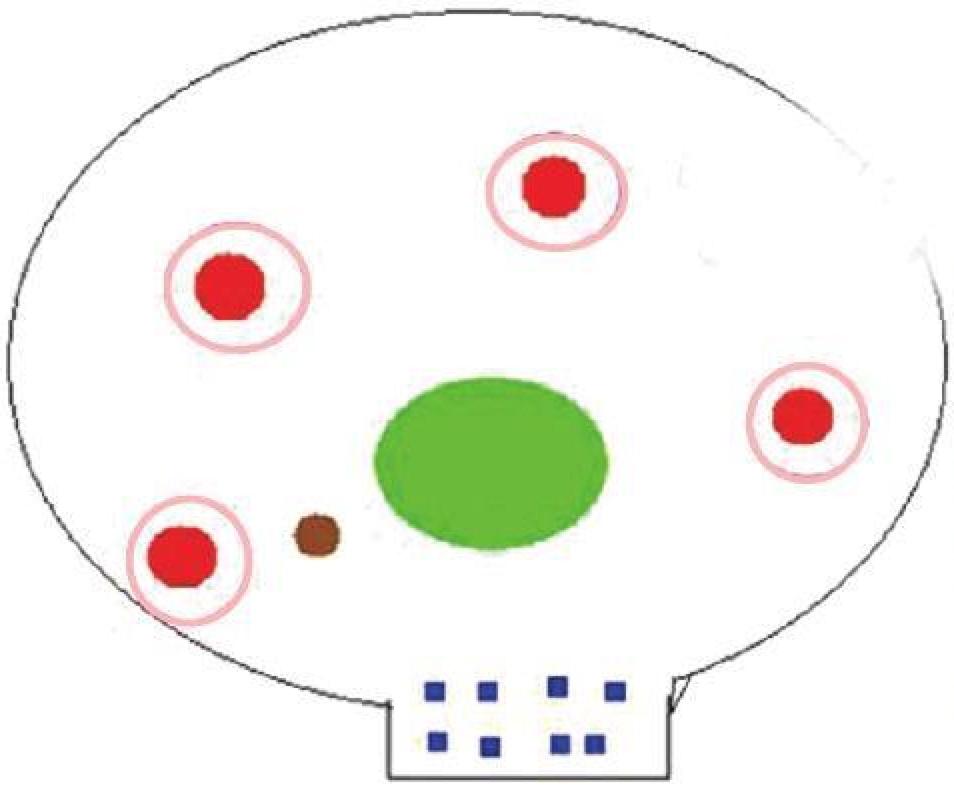
- **副本名称**：绿龙巢穴
- **副本等级**：50级
- **最大人数**：8人
- **进人副本需要道具**：魔石、堕落魔石（硬核模式）
- **获得条件**：通关大主教巢穴地狱模式后获得“魔石”
- **复活次数**：死亡后无法复活
- **每周可通关次数**：2次


主教的光束攻击，攻击范围与攻击威力极为强大，会对玩家造成不小的伤害


主教会使用紫色光球，击中地面后，会产生范围的爆炸

第一关 主教盖内乌斯





- 红色　主教，
- 棕色　惩戒者复活点
- 粉红色　每个主教附属小怪的
- 绿色　图中建筑物大树
- 蓝色　玩家

本关相对来说较为简单，一共要打4个主教BOSS（每个1条血）。按照逆时针挨着主教一个个打就行了，打完4个主教就过关。开始队友不要乱冲，可以用火球、狮蝎重力球、十字审判锤等一切远程比较好控制的技能引逆时针方向数起第一个主教，等主教来到入口出给坦克拉住，其他人清小怪。清完后坦克把主教拉回原处，闷杀。主教会召唤出惩戒者，这是最好有个副坦拉住所有召唤出来的惩戒者在门口放风筝，其他人不用管。注意惩戒者千万别和其他怪在一堆不然你会发现他的防御BUFF很蛋疼。打BOSS的时候建议有奇迹状态，BOSS的攻击还是很高的，特别是光球和毒。杀掉第一个后就按照原先的办法把剩下3个全干掉就行了。

- **重点1**：小怪会复活主教，所以要先杀该主教附属小怪再杀主教。
- **重点2**：主教+惩戒者会互相上攻防BUFF，防无坚可摧，攻无坚不摧。每只主教召唤惩戒者会出现字幕提示。

第二关 石人莫尔干

BOSS技能（一）：会使用重击，并将玩家击飞到空中，重击读条第一时间跳。

BOSS技能（二）：召唤中毒的唾液花，并在地图旁边干扰玩家，优先杀花。

BOSS技能（三）：绿色的毒气追踪弹，躲好。

这一关看似很简单，其实很需要配合。打过石头





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



人的都知道，它会每隔50秒会施放一次大范围毒攻击（包括字母提示的5秒），要活用周围古代纹章发出的光芒柱才可以躲避。那是有花怪的台子，一共六个。花怪会打飞吹飞人，冰火盾无效，第一时间杀掉。

主坦克进图拉着BOSS面对墙，队友在BOSS屁股输出，每一次输出轮一个祭祀丢奇迹，大约30秒后其他人撤回中间6号台子，下痊愈之手。大约38-40秒左右主T再回到中间台子，看字幕提示，先看到往那个台子撤的队友就叫别的队友都过去，有学者就上蜡有游侠就爆发加速，没有徒步5秒一样够时间走过去。依次重复以上琐碎，值得注意的是BOSS第二条血会有一次狂暴，持续时间15秒，祭祀下奇迹。狂暴除了伤害提升外，还会释放让你操作反方向的技能，上下左右全部对调。注意识别反键技能，打过2次以上的基本可以仔细观察。反键技能那团雾是从嘴巴吐出来的，会把人往后吹，有蓄力过程，只往仇恨对象吐，毒雾大约占60°角，所以基本只有主坦克才会吃到反键，痊愈之手可以解，化身有用，滑步旋落可躲。

重点1：每一次中间集合要在队伍前方插满棒子镜子炮台，BOSS技能打到这些建筑物上不会伤及后面队友。

重点2：每一次输出不要忘了下奇迹，每一次中间集合痊愈之手都不能断直到去安全的站台。

第三关 白眼克拉凯斯



这关主要还是站位，进图就一人一个台子站好，据我们打了这么多次第三关发现，几乎所有的台子都是可以站人的，而不是说的什么盾牌站的、披风站的，都可以站。至于为什么会团灭，完全是因为有人站不对位置，该怎么站？——即不管石像方向如何，玩家、石像、BOSS三点一线均能躲。

包括碎掉的石块，都是随机的没有固定的，最后剩下的8块全是随机的。这关的重点也就这个了，BOSS的攻击模式很固定。1-2次的全屏吹飞，类似主教的吹飞，就是不清BUFF而已，可以站在石像前方输出，被吹了用石像把人卡住防止吹远。毒液，有明显征兆即地上有绿色斑痕，离开绿色区域就好。触手360°回旋，躲不了的手残不解释。3条血之后会追加个跟踪毒球，然后会紧接着冰冻，盾挡不可躲，中了毒球被冻住跳不起来。

重点1：BOSS全屏技能后会沉睡15秒钟，全力输出吧！

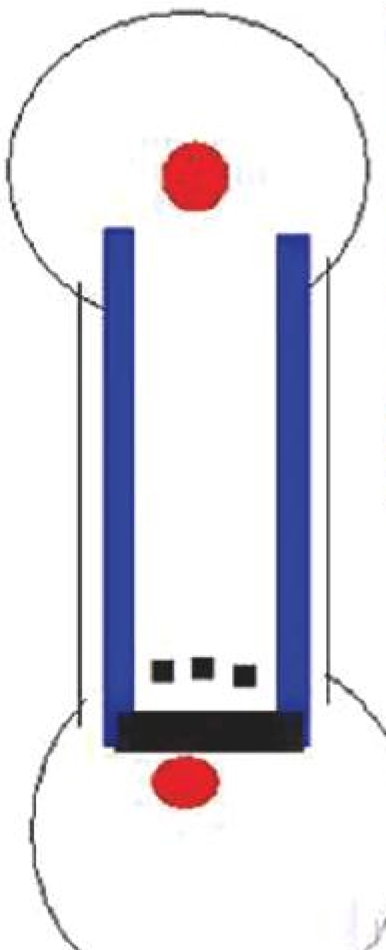
重点2：腿长的优先去前面的石像躲，后面的留给腿短的！

重点3：有一种非常坑爹的情况，全屏吹飞之后立马接全屏秒杀，中了反键又被吹离石像，导致团灭（这个我估计输出不够的队伍带上战神加群铁避免吹飞，或者就熟用石像卡位不让吹飞太远，再或者可以研究一下BOSS的放招规律给T用挑衅调整它放这个全屏吹飞技能的时间和全屏秒杀的时间错开）。





第四关 沼泽女王兹贝尔





● 红点　两个BOSS位置
● 黑色区域　祭祀的棍子
● 黑点　祭祀

这关的重点就是一定要分开，不要让他们聚集起来，要不一起召唤出来的小怪打到你起都起不来。卡拉翰本身的攻击力不俗，再加上冥界之门的接近，她会召唤出彰显出个人魅力的昆虫进行地毯式攻击，更让勇士们难以招架。（注意：合理利用周围的自然生物蘑菇可逃过虫群的危害）出现虫子提示时记得上蘑菇，不上即死。

让祭祀用棍子把其中一个BOSS给堵住或者说拖住，另一个BOSS交由坦克负责拉住，这关不要用雷暴，让一切怪都处在感电中，感电会打断怪物的技能，这样小蜘蛛的网就不那么担心了，总之千万不要让两只蜘蛛往中间压缩那一段空间，尽量留够大的空间躲虫潮，虫潮每波释放的时间是50秒，反应时间5秒，台子是随机的，可以多人上一个台子。

这关应该说压力不大，过关的关键还是在于熟练和配合，多团灭几次应该就能掌握规律。正所谓，扑啊扑啊的就习惯了……

第五关 魔法师卡拉翰

第五关将面对卡拉翰的人型形态，魔法师卡拉翰不愧是佩奥里斯塔中出类拔萃的魔法师，他可以使用任何法师的技能，并把法术威力最大化，他的技能皆为大范围的帅气魔法攻击，周围荷花式的纹章可能会对抵抗他的魔法起到一定的帮助。

BOSS技能（一）：会使用大范围冰柱来攻击玩家。

BOSS技能（二）：会使用大范围火球来攻击玩家，让玩家感觉身处於烈焰之中。

BOSS技能（三）：会使用暗属性的魔法飞弹来攻击玩家。

卡拉汗其实在3条血之前都是废才，关键就是最后那条，特别是对于我们这些秒又秒不了它，还得干很久的队来说吧！我觉得最极限的输出也只有40秒，如果40秒内他不倒，必定我们倒，要问为什么他招招秒人，对于我们来说，无力承受这样的压力吧！一血随意打，二血全屏一次，危险就是地上出来的冰，很疼特别是人员叠加的时候，三血多了个冰盾，还有抓人，其实抓人是全队最好输出的时候，当然坦克要靠近他一点他才会放，抓人是清状态，抓到第4、第5下的时候让祭祀爆他，他就会把被抓的人放开！记得三血祭祀要留雷爆！最后阶段，坦克来个高地，完了等黑洞，黑洞一出贴上去狂打，反正40秒内不是他死就是你死，不用去想也别怀疑，就是这样！


在团灭中领悟成功之道

矫若惊龙魂



游戏类型	角色扮演
运营公司	巨人网络
目前状态	公测
官方网站	lh.ztgame.com



有真男人血性网游之称的《龙魂》，是巨人网络第一款自主研发的3D网游。这款出自巨人网络成都研发团队的作品，可以说从诞生以来就伴随着许多关注和评论，不少玩家和媒体早先猜测《龙魂》会是3D版的《征途》，然而制作团队却不遗余力地将《龙魂》打造为一款有别于《征途》的新作（当时的热点新闻看起来就像《龙魂》在和史大爷“唱反调”）。最终，一款以古代战争为背景，拥有庞大的宠物坐骑设定、武器变形系统、连锁技能等特色内容的无接缝3D网游出现在了玩家面前。



连锁技能是玩家使用某些特定技能之后可能被激发的二次技能



个性鲜明的五大职业

虽然《龙魂》的游戏画面处处透露着东方色彩，但这款游戏在职业设定上却是东西合璧地结合了西方格斗与魔法以及东方武学与秘术。游戏最初设定的四大职业包括战士、法师、猎手和刺客。在包括PK战在内的大小战斗中，玩家可以操纵个性鲜明的四大职业，施展各种战术和爽快的必杀连锁技感受热血的战斗。而在年前，新职业乐师的加入，为注重战斗快感的《龙魂》带来了新的玩法。

新职业——乐师

通晓音律，懂得将音律化作华佗圣手，振作士气，救死扶伤。也能使音律化身为地狱的索魂使者，让敌人陷入永无止境的痛苦与哀伤中。和《龙魂》突出自身作战能力的原有四系职业相比，拥有出色的支援能力的乐师给游戏玩法带来的转变是不言而喻的，虽然乐师本身并无犀利的攻防能力，但其强大的辅助技能可以作为纽带连接起其他职业。从某种角度而言，新职业乐师的出现，是游戏逐渐向团队合作的平衡靠拢的信号！

乐师有葬花系和补天系两种修习方向，前者倾向于削弱对手并强化友方的战力，而后者则倾向于提升友方的生存率，让团队消耗最小化。





游戏中的乐师造型



原有的四大职业

战士



身穿厚重威猛的铠甲，惯用长柄双手武器的战士拥有攻守兼备的表现，在近战中尽显王者雄风。战士有双刹系和独绝系两个修习方向。

法师



可以轻易驱使冰、火元素产生毁天灭地的伤害。身穿布甲的法师能用超凡的技巧成为呼风唤雨的霸者。法师有玄冰系和离火系两个修习方向。

刺客



在瞬间一击的暗杀和毒性攻击辅助配合下具有强大的杀伤力，还能在迅捷的刺杀后牵制敌人。刺客有刺杀系和强攻系两个修习方向。

猎手



使用弓弩精准地打击敌人，百步穿杨，如神来之笔。猎手有飞弓系和迅弩系两个修习方向。

值得一提的是，《龙魂》和《征途2》一样采用了职业对应性别的设定，大家在选择职业跟性别之间难免得作出些牺牲和取舍。这一设定其实在同类网游中是很少见的。



拉风的宠物系统

在《龙魂》中，宠物可以说是继职业、战斗、装备以外玩家最津津乐道的一个内容。玩家无论在练级、PK还是打宝的过程都离不开宠物的协助，高级宠物不仅拥有独一无二的技能，还具备多次进化的能力！





神兽和三国名将都可以成为宠物

宠物合体和进化

宠物不仅可以和主人并肩作战也可以和主人合体，合体后，玩家的各项数值会根据宝宝的属性有不同幅度的增加，譬如让脆皮的法师拥有让敌人预料不到的高生命值。宠物根据品质的优劣还具备进化能力，高端宠物可以进行两次进化，并在进化后获得新的宠物形态和新技能！

宠物的技能需要通过战斗升级来领悟，一旦宠物达到领悟技能的等级要求后，在之后的每次升级中都会有一定几率领悟到技能，而这个几率将由宠物的悟性所决定！



龙城争夺战



中华文身令你洗髓超神

龙纹可以说是最具《龙魂》本色的一个系统，游戏对龙纹的定义是纹在勇士的额头上，使其灵魂能与神兽之灵融合从而昌隆部落武运的特殊文身。玩家角色可以通过在游戏中收集龙纹图样、墨水、印石和刻刀的方式，为自己和其他角色刻画各种龙纹。每种龙纹都对应独特的必杀技，玩家可以通过消耗龙魂来使用这些必杀技，而刻画在角色额头上的龙纹，可以在角色模型上显示出来！



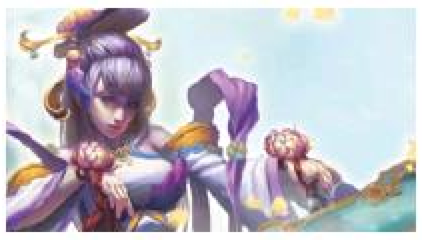
合成龙纹石

角色杀死与自己等级相当的敌人时可以获得龙魂。只有对敌人造成最后一击的角色能够获得龙魂。

除了上述介绍到的内容外，以秦始皇陵为原型设计的孤王陵以及其他各类特色副本、热血的家族战、群体骑战等创新玩法将满足PK迷们国战称雄，封侯拜相的梦想。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

生龙纹活虎



游戏类型	Q版角色扮演
运营公司	盛游科技
目前状态	贺岁测试
官方网站	lw.shengyou.com.cn



对于很多玩家来说，2DQ版游戏也拥有不亚于3D网游的魅力，而盛游科技带来的拥有“成人萌”画风的网游新作《龙纹》，便以明快的2DQ版风格，吸引了不少玩家。最近，《龙纹》迎来了不删档贺岁测试，各种有趣的玩法和丰富多彩的线上活动也纷至沓来！此外，《龙纹》的城战也全面进入白热化阶段，今天就让我们一起走进拥有龙马精神的游戏世界，体验一番轻松快乐的游戏之旅吧！

东西方世界观交错的职业体系

《龙纹》采用了东、西方两种截然不同的文化塑造世界。游戏从上古时期的黑暗势力复苏开始，通过双剧情线的逐步延伸，演绎出珈蓝与东夏这两种不同文化之间的碰撞。游戏职业也同游戏背景所描述的那样，分为东、西两方阵营。东、西方双线世界架构，也给传统的网游职业体系带来了前所未有的革新。


《龙纹》首批UI实景截图

东方阵营

游侠

专属武器：弓箭

职业定位：远程物攻职业，擅长游击







琴师

专属武器：古琴

职业定位：群攻、治疗，该职业拥有复活技能







剑侠

专属武器：单手长剑

职业定位：能为团队提供增益状态与全体控制的核心职业







刺客

专属武器：单手短剑

职业定位：擅长偷袭、控制的近战职业，追求暴击







西方阵营

骑士



专属武器：剑盾

职业定位：善于吸引仇恨、高防高血的肉盾





法师



专属武器：法杖

职业定位：远程法术伤害职业，有一定控制力





占星



专属武器：经书

职业定位：驱散、治疗





血族



专属武器：爪

职业定位：近战物理职业，攻击具有回血能力







游戏之前宣传的“娶个吸血鬼当老婆”就是因为这样有趣的职业设定吧！当然，要是游戏能够不限制职业性别的话就更好了。

拥有“三态”的各式萌宠

独特的宠物设定，给《龙纹》增加了很多乐趣。在游戏中，随着故事情节的不断发展，宠物占据着越来越重要的地位、发挥着越来越重要的作用。游戏中的宠物不仅能协助玩家战斗而且还能提高玩家的攻防属性！

和同类游戏里宠物从始至终都只有一个造型相比，《龙纹》的宠物一般都要经历从宝宝到成型的三个形态变化。宠物进化后，不仅外形会变得更加绚丽多彩、耀眼夺目外，其体形也会明显加大。另外，宠物品阶提升后会有相应属性加成，还能在达到一定阶段后自动开启新的技能槽，并领悟新技能。换句话说，在《龙纹》中，玩家体验的将不仅仅是角色个人的成长，宠物作为最忠实的伙伴，也将与你一同经历成长的过程！



十分吸引人的宠物“超进化”

首创UGC嵌入

UGC意为用户生成的内容，而将UGC与网络游戏相结合的做法可以说是《龙纹》的又一个独特玩法。游戏中的UGC主要体现在道具“穆智之书”中，玩家可以通过这个道具在线上发动民意调查。允许玩家对“猜谜”内容自由编辑的玩法，为国内网游的“答题”玩法提供了新思路！



供玩家自行出题的穆智之书

公会城池自由建设

公会同样是《龙纹》的一个重要玩法，游戏在公会建设方面给予了玩家极大的发挥空间，公会内的建筑摆放、建筑等级的提升、公会物资的积累、公会守护兽的成长均由所有成员共同建设营造。也就是说，玩家可以在《龙纹》大陆上凭自己的思维意图创造一座城池，无论是建筑类型、位置、还是数量，可即时生成，亦可被敌方摧毁。这一设定足以让所有成员都获得强烈的归属感！

同时，全新模式的城战“虎踞龙盘”已热血开启！在《龙纹》大陆中有天龙城、落日城两座重要城池，随着城战玩法的开启，公会玩家们可以对天龙城、落日城展开角逐！在每周末举行的城市争夺战中，还会出现各式战车、建筑、佣兵、守护兽等玩法与参战玩家一同配合！



公会建筑蓝图（可以看到建造过程）



中华龙塔马精神

游戏类型	3D玄幻角色扮演
运营公司	嬉戏族
目前状态	龙腾内测
官方网站	lt.ccjoy.com



《中华龙塔》是嬉戏族自主研发的3D角色扮演网游。故事背景采用东方玄幻题材。游戏虚实互动结合，游戏内容和玩法将与关联公司的全球独家动漫游戏主题乐园“环球动漫嬉戏谷”实时互动，主题乐园与游戏世界的内容和玩法，将交互进行。


VIP会员

等级	普通玩家	下级需要充值	100元宝
VIP升级进度	0/100		

VIP等级	经验加成	龙纹锦盒	抽奖次数	掉宝几率	灵魂石赠送	灵魂石合成
一级VIP	EXP+5%	龙纹锦盒×1				
二级VIP	EXP+6%	龙纹锦盒×1	免费次数+1			
三级VIP	EXP+7%	龙纹锦盒×2	免费次数+2	掉率+2%		
四级VIP	EXP+8%	龙纹锦盒×3	免费次数+3	掉率+4%	三级魂石×3	
五级VIP	EXP+9%	龙纹锦盒×4	免费次数+4	掉率+6%	三级魂石×3	成功率+5%
六级VIP	EXP+10%	龙纹锦盒×5	免费次数+5	掉率+8%	四级魂石×3	成功率+8%
七级VIP	EXP+15%	龙纹锦盒×6	免费次数+6	掉率+10%	四级魂石×4	成功率+12%

一至七级VIP玩家可分别获得称号：真人、仙人、灵仙、玉仙、天仙、大罗金仙、混元真仙；每日领取一份VIP专属礼包，四级以上VIP玩家每月可领取一份含灵魂石的月礼包，不同等级的VIP玩家拥有不同VIP特权，一旦成为VIP，则永久有效。

关闭

各等级VIP特权奖励

新VIP系统登场 特权享不尽

打怪即享额外经验加成，特权锦盒每日上线领取！2012龙跃新春，VIP系统全面改版升级。等级更分明、福利更丰厚，还不快随小编一起来看一下！新VIP系统分级明确，提取100元宝即可获得永久VIP资格改版后，《中华龙塔》的VIP系统由原来的一刀切细化为一级VIP至七级VIP等7个VIP等级。而VIP资格也由原来的7天时效延长为永久。而这永久的福利，只要您的角色累计提取一定数额的元宝即可自动获得。注：1元人民币=10元宝

VIP等级	获取条件
一级VIP	游戏角色提取元宝数累计达100元宝
二级VIP	游戏角色提取元宝数累计达300元宝
三级VIP	游戏角色提取元宝数累计达500元宝
四级VIP	游戏角色提取元宝数累计达1000元宝
五级VIP	游戏角色提取元宝数累计达3000元宝
六级VIP	游戏角色提取元宝数累计达5000元宝
七级VIP	游戏角色提取元宝数累计达10000元宝



4级灵魂石上架兑换商城

特权多多，VIP等级越高福利越多！

在新改版的VIP系统中，仅一级VIP即可享受7大专属特权。同时，随着玩家 VIP等级的提示，他所享受的福利也就越多！ 以下就让我们以最基础的一级VIP为例，看一下VIP玩家到底有那些特权可以享受！

一级VIP功能

1、 每日通过邮件收取一份VIP专属礼包：可获得玄宸卡x1、藏宝图（随机品质）x1；

2、 游戏中杀怪经验加成+5%；

3、 免费使用传送法阵，每天免费复活8次； 4、 每天使用秘法传送石传送13次；秘法传送石可对当前位置进行定位，但不可同时对两个不同坐标进行定位，副本类型地图、监狱、试炼场、押镖状态不可进行记录以及传送；

5、 好友列表及聊天频道，VIP玩家名字后缀显示VIP字样，不同与普通玩家；

6、 根据VIP等级不同可获得相应VIP称号；【真人】

7、 每日领取绿色龙纹锦盒x1：开启后可随机获得藏宝图、制造材料等物品。

九天秘闻录开启，4级宝石任你兑换

4级宝石，是的，你没有听错！2012龙跃新春，4级宝石首度登陆兑换商城（非人民币道具商城）！不是只有RMB玩家才能变强大，勤劳奋发一样能为你带来巨额的财富。在《中华龙塔》中，如果玩家想要获得收费道具，那么除了能在元宝商城内进行购买外，还可以在兑换商城内使用兑换券进行兑换。兑换券不同于元宝，需要人民币才能获得。游戏中，只要玩家每天参与新开启的“九天秘闻录”活动，即有几率获得一定数额的兑换券作为奖励！


九天秘闻录接取NPC-柯翔

九天秘闻录是《中华龙塔》新版本中开启的一个跑环活动。游戏中，所有40级以上的玩家均可以参与，每完成一环任务，玩家都将有几率获得1-2张兑换券作为奖励，想要4级宝石的朋友们，赶快前去积攒你们的人品吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

盘龙凤呈祥

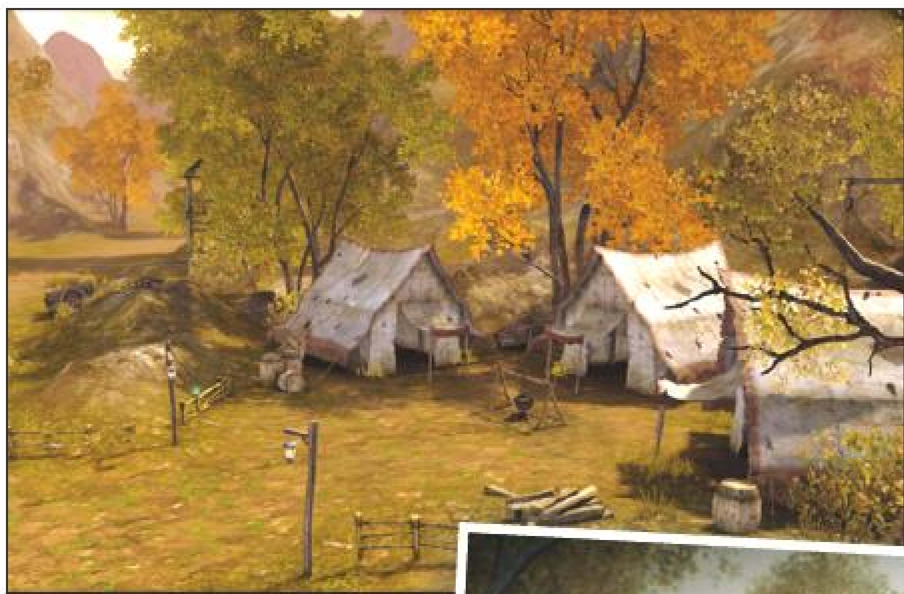


游戏类型	3D动作MMORPG
运营公司	盛大游戏
目前状态	即将封测
官方网站	pl.sdo.com

《盘龙》是由盛大集团历时三年，耗费巨资自主研发，即将于近期上市的首款小说改编3D动作网游，游戏根据起点中文网点击超过8800万次的神级同名小说改编，还原了小说构建的魔幻世界。利用跨时代引擎的全新渲染技术和全局光照技术让玩家能够充分感受到盘龙世界里超大场景的奢华；并运用线性动作捕捉和强大的物理引擎技术、强调战斗操作的简单性和策略性，为玩家呈现游戏战斗中的真实感受。



源于经典还原精彩





游戏由起点神级作家“我吃西红柿”热门小说《盘龙》改编。小说总字数近350万，点击超8800万，连载期间十个月占据起点推荐榜及月票总榜榜首。“盘龙”一词，连续四个月占据百度关键词搜索总榜第一名。游戏不仅还原了小说中的剧情，重现了了小说中NPC和怪物形象，而且将拥有强者系统、玄奥系统、灵魂系统、戒灵系统等几大特色系统，均与原著契合度极高。

此外，游戏还构建了超过1800万平方米的奢华场景，3D技术令场景更高清精致。身处画卷般唯美的世界，抬头可以看见飘动的云彩，脚下是花草随风摆动的土地，这个世界的美让你恍如梦境。



无锁定非副本战斗

绚丽技能、爽快操作、团队配合……尽在《盘龙》国内首创的无锁定非副本战斗。当你已经厌倦只能在副本小团队作战的“鸟笼体验”时，支持野外战斗的无锁定操作，无疑给你插上了自由的翅膀。“无锁定战斗”采用了服务器物理和运动模拟来增强玩家体验；360度的视觉模式，BOSS的智能反抗和野外无法预知的变数等，更增加了战斗的紧张感和精彩程度。



多平台数据互通支持

《盘龙》游戏将支持客户端、网页、手机等多平台，平台之间将实现数据互通。玩家可以不受时间地点的限制，选择自己喜欢的方式，随时随地和盘龙“亲密接触”。各个平台的《盘龙》也将各具特色，适合不同玩家的个性需求。



龙之梦生九子

游戏类型	3D/角色扮演/武侠游戏
运营公司	暴雨娱乐
目前状态	开放测试中
官方网站	www.lzmol.com

此前，有着“3.5D轻武侠”网游之称的《龙之梦OL》已全面开放不删档测试，这款有着良好画质、“3D影院式”体验的网游，已开放二十多项游戏系统、四大创新玩法、全日制活动和丰富的交互行为机制；在此基础上，新上线的“真龙遗梦”版本，会增开100级等级上限及其相应等级的地图和玩法，另有庄园战、新装备系统、正邪互通等多重玩法，带给玩家更高端体验！江湖，血雨又腥风；朋友，成就龙之梦。



新·装备提升

由于测试的阶段性问题，此前《龙之梦OL》游戏中关于装备体系只开放了较少内容。而在“真龙遗梦”版本中，官方将开放装备的强化功能和特色的“口袋”系统。装备强化（即升星）可以提高装备的品质；“口袋”系统则能为高级装备提供更多佩带饰品的空间，细致入微的制炼系统让玩家玩得尽兴。









新·绝世神兵

“真龙遗梦”，得名于新版本中新增的“真龙”套装，即在《龙之梦OL》现有套装级别的基础上，每个级别增加一个阶层（提升12级）。“真龙”套装只在副本中掉落，可以预见副本将成为这个版本的大热。

地图太大？做任务跑得太累？轻功有CD？新版本将推出一款便捷小道具——小蜜蜂。只需轻轻一点，自动飞往目的地。移行换影瞬间达成，省时省力省心。

新·正邪互通

新版本中设定了正道、邪教两个阵营，理论上，这两个阵营的人一见面就应该你死我活的火拼到底。然而，《龙之梦OL》致力于营造真实的江湖世界，而江湖之道贵在结交，如遇知己便不应顾虑阵营相悖，如《笑傲江湖》中刘正风与曲洋。因此，在“真龙遗梦”版中，正邪两个阵营的玩家，可以加好友、组队、结拜乃至结婚，一切皆有可能。

新·奇袭庄园

游戏最深入的玩法是“庄园战”。在游戏地图中，每个中立地区都有一座庄园（类似于城池），每个阵营的英雄团都可以对庄园发起攻占，这无可避免会触发阵营之间的“庄园战”。由于每座庄园都有不同的功能，且对当地的城市具有盈利作用，例如收取税务、管理店铺、特殊商品等等，占领一座庄园，意味着全体成员乃至整个门派、阵营都有好处，反之，敌对阵营就受到了某些方面的打压。

此前，《龙之梦OL》将“庄园战”的开启时间设置为两周一次，这显然已经满足不了日益扩大的英雄团的需求。于是新版本“真龙遗梦”带来了最给力的改变——“庄园战”每日都可开启！

龙心传奇断可登

游戏类型	3D奇幻角色扮演
运营公司	Liveplex
目前状态	公测资料片上线(台服)
官方网站	www.dragona.com.tw

《龙心传奇》（dragona）为LIVEPLEX花费2年时间、约80亿元韩币、70名研发者所共同参与开发的在线角色扮演新作，对外宣称为18禁成人网游。游戏是以女神后雅妮丝及魔龙宙勒坦为故事开端所衍生的毁灭性争夺战为游戏主轴的奇幻游戏，包括龙之心、魔法进化、守护大陆等重要元素，以及能转换龙之力的凭依系统和提供多种战斗模式的制战斗竞技场”等内容。

而且游戏还邀请知名日本成人AV演员“苍井空”代言游戏，目前游戏已经在韩国正式运营，而台湾地区也已经上线公测，由亿泰利多媒体代理，内地运营商至今尚未确定。游戏采用免费道具运营模式，玩家有兴趣可以去台服官网注册体验哦。

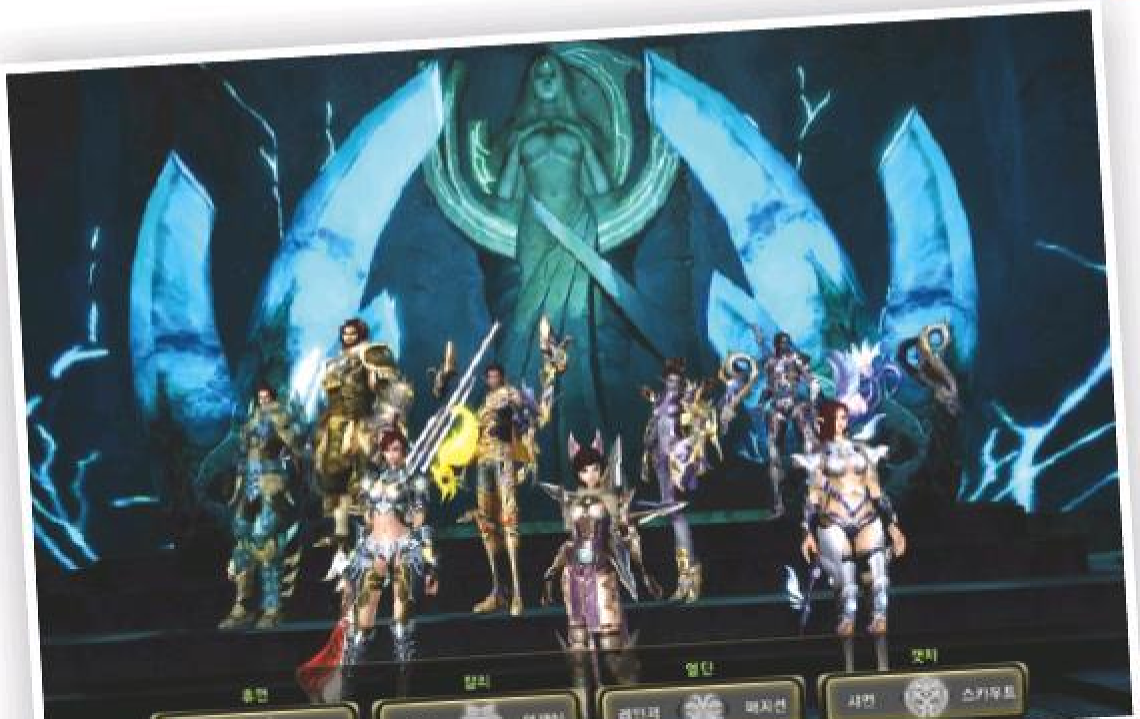


通过变身获得更强能力

游戏的核心特色，玩家角色可以进行部分或全体变身获得更强大的力量来击烟敌人，甚至是无人能敌。变身系统分为两种类型，一种是部分变身和全体变身。部分变身是指角色身体的4个部位，即头，上身，胳膊，下肢。它可以改变某一个部位的外观，改变后的外观部位可以得到一定能力值提高的效果。全体变身是指角色身体的所有部位都可以变化的意思。它可以变化身体的所有部位，随之给身体的任何部位的属性值提高一个档次。

角色变身后带来的变化可以在战斗时候，完全体现出来。尤其是在与怪物战斗的时候，可以加快打怪的效率。同时组队打怪的时候可以与其他角色之间相互使用不同的变身系统。还有在团体对战的时候也可以灵活使用变身系统，如何利用好变身系统也是决定战斗胜败的重要因素。







龙年资料片强势登场

新年过后，台服全新改版登场，危机四伏邪恶笼罩的遗忘之城恐怖开城，除了新增40级副本、任务道具、钥匙外，还针对攻击/防御熟练度、精灵石（希德拉魔石）系统等内容进行了更新。现在到达40级的玩家，并持有透过打怪或完成任务取得的副本钥匙，前往潘柏斯村庄的入口处，即可挺进遗忘之城即时副本。此区除了要对付层层关卡的守卫BOSS外，数量可观不容忽视的小怪更需要大家团结一致分进合击才能全身而退。在副本中玩家可以打到游戏第一套地狱全形套装和地狱核、地狱核结晶等高级道具。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



神仙传

sxz.the9.com





你不能错过的十大神话典故



阿汤有话说：

在月月同学的怂恿下，大叔我进入到了《神仙传》的游戏公测中，虽说几天下来角色等级五六十，全身紫色套装对我这种资深游戏玩家来说信手拈来，但我还是对于游戏中无处不在的神话典故产生了浓厚的兴趣。比如说“夸父追日”“精卫填海”“大禹治水”都是我儿时从祖母口中听来的睡前故事；还有“田螺姑娘”“后羿射日”“哪吒闹海”也是童年不能忘怀的经典动画片。而现在的孩子们不是英语就是电脑，接触中华文明神话典故的机会是越来越少了……下文中我就为大家带来游戏中不能错过的十大神话典故，无论怎样，大叔我可是一定要重温这些故事，以便今后讲给自己的女儿听哦！

游戏类型	奇幻角色扮演
运营公司	第九城市
官方网站	sxz.the9.com
目前状态	3月初火爆公测

第九城市旗下大型神话史诗网游《神仙传》于3月份正式大规模公测。游戏以华夏文明五千年的历史神话长卷为蓝图，构造出一个史诗般庞大唯美的炎黄世界，在这个浸透着浓郁中国古风的全新世界中，玩家将与女娲、精卫、钟馗、吕洞宾众多神话传奇英雄一同踏上冒险之旅，共续中土奇幻神话。玩家可以接触到中国神话传说中的各种神魔鬼怪，不同时期的神话，奇闻轶事。



夸父追日



这是我国最早的著名神话之一，典故出自《山海经·海外北经》，讲的是夸父奋力追赶太阳、长眠虞渊的故事。夸父是古代神话传说中的一个巨人，是幽冥之神后土的后代，住在北方荒野的成都载天山上。他双耳挂两条黄蛇、手拿两条黄蛇，去追赶太阳。当他到达太阳将要落入的禺谷之际，觉得口干舌燥，便去喝黄河和渭河的水，河水被他喝干后，口渴仍没有止住。他想去喝北方大湖的水，还没有走到，就渴死了。夸父临死，抛掉手里的杖，这杖顿时变成了一片鲜果累累的桃林，为后来追求光明的人解除口渴。

任务等级：70级　**任务类型：**普通　**任务地图：**浴龙川　**任务NPC：**愚公之灵
任务简介：小仙你有所不知，昔日逐日失败的不甘，化为凌厉的怨气占据了夸父之灵，以至于这股怨气蒙蔽了夸父之神魂的心智，使其墓室中小虫为太阳，是非不分。现如今，只有清楚夸父怨念所化的赤日邪灵，才能使其恢复神志，神魂归天了。


神话故事里的夸父和龙伯居然变成了战场NPC了

精卫填海

“精卫填海”是中国远古神话中最为有名，也是最为感人的故事之一，记载自名典《山海经》。说的是中国上古时期一种叫精卫的鸟努力填平大海。精卫原来是炎帝宠爱的女儿，有一天她去东海玩，可是不幸突然袭来的风暴害死。她死后变成了鸟，名字就叫做“精卫鸟”。精卫鸟去西山衔来石子儿和树枝，一次又一次投到大海里，想要把东海填平。晋代诗人陶渊明写诗说：“精卫衔微木，将以填沧海”。后来人们常用“精卫填海”这句成语，比喻按既定的目标坚毅不拔地奋斗到底，世人更为精卫鸟衔运西山木石以填东海的顽强执著精神而抛洒热泪。

任务等级：17级　**任务类型：**普通
任务地图：清风滨　**任务角色：**精卫
任务简介：看到那边一望无垠的大海了吗？我的愿望，是将它彻底的填平。你能帮我找些填海的材料来吗？不用许多，就在不远处检些椰子壳和贝壳就可以了。


游戏中的猪八戒块头这么大啊



后羿射日



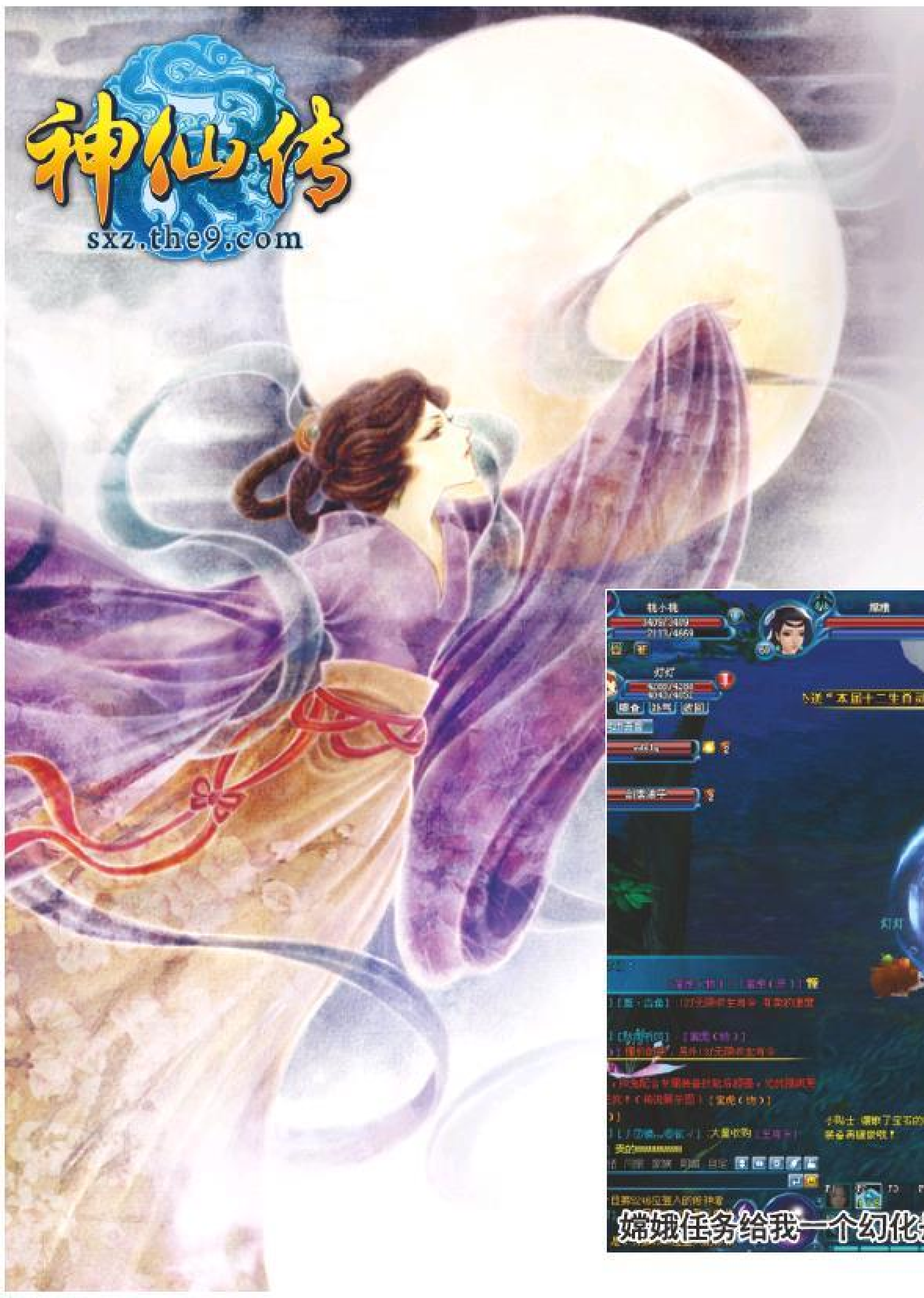
游戏初始都是以人类形态出现的

"后羿射日"的民间传说最早出现于《山海经・海内经》中的记载，传说古时候，天空曾有十个太阳，他们都是东方天帝的儿子。十个太阳每天一换，轮流当值，秩序井然，天地万物一片和谐。人们在大地上生活得非常幸福和睦。可是日子长了，这十个太阳就觉得无聊，他们想要一起周游天空，觉得肯定很有趣。这一下，十个太阳像十个大火团，他们一起放出的热量烤焦了大地，烧死许许多多的人和动物，世界火海灾难中苦苦挣扎。这时，有个年轻英俊的英雄大神叫后羿，他是个神箭手，箭法超群，百发百中。他看到人们生活在火难中，心中十分不忍，便暗下决心射掉那多余的九个太阳，帮助人们脱离苦海。他箭无虚发，射掉了九个太阳。直到最后剩下那个，他怕极了，就按照后羿的吩咐，老老实实地为大地和万物继续贡献光和热。这就是如今我们东起西落的太阳，温暖着人间，保持万物生存。但是，后羿却因为射杀天帝的九个儿子而受到了天帝严厉地惩罚。




约丽法术对抗花脚蚊子……


星辰下的一盘残局



嫦娥奔月

"嫦娥奔月"是远古神话，是我国十大古代爱情故事之一。传说后羿从西王母那里得到了不死药，交给妻子嫦娥保管。逢蒙听说后前去偷窃，偷窃不成就要加害嫦娥。情急之下，嫦娥吞下不死药飞到了天上。由于不忍心离开羿，嫦娥滞留在月亮广寒宫。广寒宫里寂寥难耐，于是就催促吴刚砍伐桂树，让玉兔捣药，想配成飞升之药，好早日回到人间与后羿团聚。后羿听说嫦娥奔月之后，痛不欲生。月母为二人的真诚所感动，于是允许嫦娥每年在月圆之日下界与羿在月桂树下相会。而中秋节做月饼供嫦娥的风俗，也是由此形成。表现这一情节的嫦娥图，当是世人渴望美好团圆，渴望幸福生活的情感写照。


嫦娥任务给我一个幻化丹，可以变成她哦

任务等级： 50级
任务类型： 普通
任务地图： 遮月森林
任务NPC： 后羿
任务简介： 天地不仁，以万物为趋狗，为了拯救黎明百姓于水深火热之中，我后羿不惜得罪天界，将大神帝俊的九个儿子射杀于箭下。如今不知从哪里钻出来的猛兽又开始肆虐，我必须再度阻止，后羿在世一生不为天不为地，只求力保一方平安，无怨无悔。只是，心下有些担心的妻子嫦娥，诸位仙友若是有空，还望各位前往望月台帮忙照顾一下我的妻子，后羿感激不尽。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

劈山救母



华山“劈山救母”巨石旁边插着一把七尺高三百多斤重的月牙铁斧。此传说多说的是刘沉香劈开华山救出其母三圣母的故事，另外也有二郎神杨戬劈开桃山救母的传说。据考证，应该是先有杨戬劈桃山救母的故事。后来，随着时间的流逝，才演变出沉香斧劈华山的故事。后又被改编成戏剧《宝莲灯》。

传说三圣母以宝莲灯驱恶瘴、退毒雾，救护生灵，与草泽医生刘彦昌志同道合，互相敬慕，结为夫妇，生子沉香。圣母之兄二郎神，怒其妹思凡不轨，在庆贺沉香百日之期，命哮天犬盗走宝莲灯，将圣母收压于芒砀山之下。真人救走沉香，将其抚养成人，授以武艺，赐以神斧。十五年后，沉香赴芒砀山救母，在二郎神庙留诗诟骂，沉香战败二郎神，斧劈芒砀山，救出圣母。二郎神无奈与圣母、沉香和好，合家团圆。


三圣母就是沉香的妈妈咯

任务等级：40级　任务类型：副本
任务地图：万灵城　任务NPC：何仙姑
任务简介：沉香救母心切，已前往华山准备劈山救母，我虽为沉香师傅，现金却担当者维持灵元大阵的重任，无法分身。沉香孤身一人，要面对的是二郎神与哮天犬等一干棘手的对手，我十分担心他的安慰。各位修身高人，如果愿意相助，我就送你们前往华山，若就出三圣母，必是该市无量的功德啊。



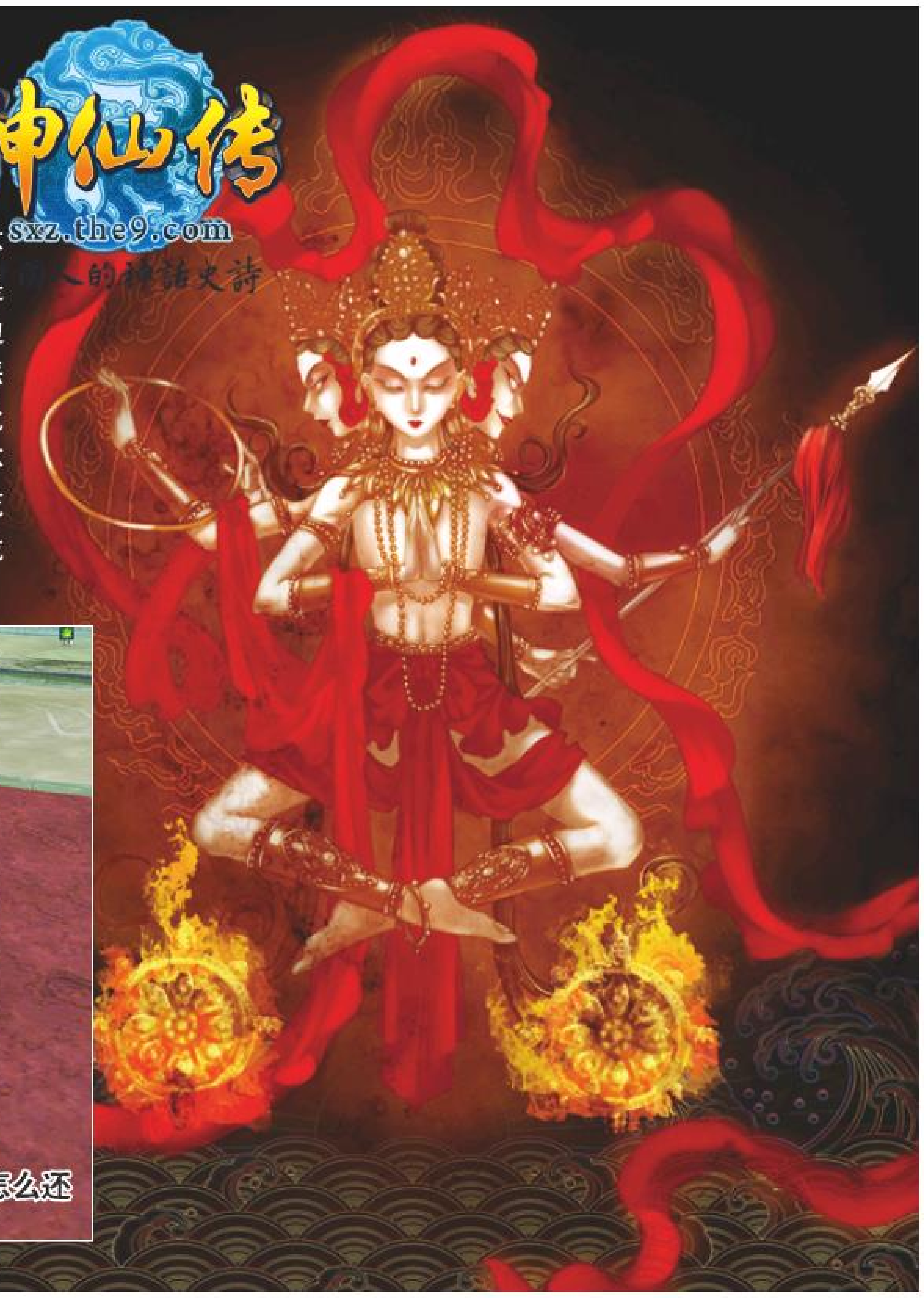
凤凰涅槃

佛经中的“天龙八部”提到的迦楼罗（一种超级大鸟）就是中国凤凰的原形，叫声是仙界的音乐，每天要吃100头龙，1000条大毒蛇。传说中，凤凰是人世间幸福的使者，每五百年，它就要背负着积累于人世间的所有不快和仇恨恩怨，投身于熊熊烈火中自焚，以生命和美丽的终结换取人世的祥和和幸福。同样在肉体经受了巨大的痛苦和轮回后它们才能得以更美好的躯体得以重生，这就是“凤凰涅槃”的故事。此典故寓意不畏痛苦、义无反顾、不断追求、提升自我的执著精神。

任务等级：34级　任务类型：普通
任务地图：无忧草野　任务NPC：凤凰
任务简介：凤凰每当大仙将至，便飞回无忧草野，收集三昧真火涅槃重生。距离上次涅槃已经超过了三百年正，凤凰再次出现，准备又一次重生。然涅槃前夕是凤凰最虚弱之时，故众仙决定与八大门宗弟子一同助神鸟凤凰完成涅槃大事。


变身系统让我化为蛇妖对付BOSS

哪吒闹海



“哪吒闹海”是人们熟悉的神话故事，源于元代《三教搜神大全》。传说托塔李天王在陈塘关作总兵时，夫人生下一个肉蛋。李天王认为是不祥之物，一剑劈开，却蹦出一个手套金镯，腰围红绫的俊俏男孩，这就是后来起名为哪吒的神童。哪吒自幼喜欢习武，有一天，他同小朋友在海边嬉戏，正好碰上东海龙王三太子出来肆虐百姓，残害儿童。小哪吒见此恶徒，义愤填膺，挺身而出，打死三太子又抽了它的筋。东海龙王得知此讯、勃然大怒，降罪于哪吒的父亲，随即兴风作浪，口吐洪水。小哪吒不愿牵连父母，于是自己剖腹、剜肠、剔骨，还筋肉于双亲，借着荷叶莲花之气脱胎换骨，变作莲花化身的哪吒。后来大闹东海，砸了龙宫，捉了龙王。人们借助这个神话故事，发泄对造成水害的龙王的怨恨。

任务等级：50级
任务类型：副本
任务地图：万灵城
任务NPC：哪吒
任务简介：我于这九湾河龙宫口洗澡，哼，谁知那龙宫之人不识好歹，竟然派人前来坏了我的好心情。那巡海夜叉好生丑陋，虾兵蟹将更是不堪一击。仙友你可有兴趣，与我哪吒走上一遭？让我们将它这龙宫闹个天翻地覆，哈哈！



好大的招财猫啊，话说我们编辑部的招财猫怎么还没买来啊

大禹治水



这也是展现华夏人民智慧与勇敢的民间神话故事，故事最早记载于《尚书》。大约在4000多年之前，我国的黄河流域洪水为患，尧命禹主持治水大任。禹接受任务后，首先就带着尺、绳等测量工具到全国的主要山脉、河流作了一番周密的考察，并采用了“治水须顺水性，水性就下，导之入海。高处就凿通，低处就疏导”的治水思想。据说禹治水到涂山国，即他家所在地，但他三过家门，都因治水忙碌，无法进家门看看。他的妻子到工地看他，也被他送回。禹治水13年，耗尽心血与体力，体现出他具有带领人民战胜困难的聪明才智也完成了一件名垂青史的大业。


副本BOSS战

任务等级：60级　**任务类型：**普通　**任务地图：**祝祭大泽　**任务NPC：**大禹
任务简介：各位大仙请来得正好，如何黄河洪涝泛滥，邪神相柳趁机驭毒虫猛兽作乱，苍生万物苦不堪言。我大禹打算召集人马凿山开河，势必要清楚黄河水患。各位大仙历练修神，想必也有胸怀天下，意济苍生之志，还请帮助我们剿灭那邪神相柳，拯救黎民苍生于水生火热之中吧。



田螺姑娘

“田螺姑娘”是福州民间传说故事，以神话的方式讲述并赞颂了东方女性的勤劳和美德，该典故选自《搜神后记》卷五。晋安帝时，有个从小父母双亡，孤苦伶仃的青年农民名叫谢端，天帝很同情他身世，又见他克勤克俭，安分守己，所以派神女化为田螺姑娘下凡帮助他。他将田里捡到的田螺放在水缸里精心养着，却发现此后每天都有人偷偷为他烧水做饭，晚上回家桌上都摆好了热菜热茶，唯独不见那位好心人。于是，他决心探一个究竟，经过几天的努力，清晨躲在暗处的谢端终于发现原来正是那个田螺里变出来的年轻美丽姑娘为他做了这一切，姑娘见到他便想回到水缸中，却被挡住了去路。谢端挡住了姑娘一再追问，终于了解了实情。他非常喜欢田螺姑娘，又感恩天赐，于是他们就结婚生子，成就了一段佳话。


田螺姑娘身边有个大螺蛳

任务等级：15级
任务类型：普通
任务地图：天河湾
任务NPC：谢瑞
任务简介：自从在河边捡了个田螺回来后，我每天回家都会发现桌子上都摆满了可口的饭菜，可是，我问过村里的人，他们都摇头说没有帮我做过饭菜，这可真奇怪。小神仙，我每天都要准时出海捕鱼，实在是无暇去管这事，你能帮我回家看着么？究竟是哪个好心人帮我做的饭菜。

画皮





“画皮”为《聊斋志异》第一卷四十回，是一部描述写人与鬼之间情感的故事。虽然原文只有两千多字，但字里行间留给读者很大的想像空间。故事里有一个着墨不多但却很出彩的人物，既王生的妻子陈氏，她明知老公看上了别的女人，还一边好言相劝一边帮着保守秘密，后来为了救老公性命，不惜忍受百般凌辱，甚至吃下乞丐的浓痰，堪称一位感天动地的模范妻子；最后《画皮》有一个深刻的寓意，原文结尾处就这样一处颇为“愤青”的慷慨陈词，“愚哉世人！明明妖也而以为美。迷哉愚人！明明忠也而以为妄。然爱人之色而渔之，妻亦将食人之唾而甘之矣。”特别是后半句堪称经久不衰的警世恒言，在当今年代，我们读这个故事的时候很容易就会把某些双眼放绿光的妖精比作那些二奶；亦把陈氏比作那些结发多年的糟糠之妻。虽然在道德和实情上有着诸多复杂的具体不一样，但这种泛泛的比较还是有点像新时代的情况。

随着《神仙传》公测的火爆进行，九城特别打造了3D电影大片《画皮2》也即将上映。由国内一线音乐制作团队，陈坤赵薇御用音乐制作人，亚洲新锐小天后陆瑶，一线名模徐嘉依、马晓辉等众多明星倾情演绎。而《画皮》的故事则作为《神仙传》游戏中的一个重要任务贯穿玩家的新手阶段，并采用有别于电影版、网络大片版的第三条主线诠释经典，给玩家的游戏生涯中留下深刻的印象。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

"滋生"编辑玩什么?











2012年3月
电攻网游风云榜

1 星期四





10 星期六

15 星期四



22 星期四





31 星期六

电脑乐园 游戏攻略

热门网游测试时间表

2012年2月底——3月中旬

4 期日

5 星期一



1 期三



8 期三



21 星期三

5 期日

26 星期一



1 期日

2 星期一

3月十大新游期待榜

排名	游戏	网址	趋势
1）	剑灵	bns.qq.com	—
2）	第九大陆	c9.qq.com	—
3）	斗战神	dzs.qq.com	↑
4）	笑傲江湖	xa.wanmei.com	—
5）	风云传奇	fy.2211.com	↑
6）	斗战神	dzs.qq.com	↓
7）	时空裂痕	rift.sdo.com	↑
8）	千年之王	qn.sdo.com	↑
9）	巫师之怒	allods.ztgame.com	↓
10）	上古世纪	age.qq.com	—

3月十大网游排行榜

CGWR SINA

（资料由新浪中国网络游戏排行榜提供）

游戏名称	游戏评分
魔兽世界	CGWS:8.68分
九阴真经	CGWS:8.41分
御龙在天	CGWS:8.16分
功夫英雄	CGWS:8.16分
水浒无双	CGWS:8.15分
神魔大陆	CGWS:8.08分
书剑恩仇录	CGWS:8.00分
神鬼世界	CGWS:7.99分
天下3	CGWS:7.97分
斩魂	CGWS:7.83分

3月十大网页游戏榜

游戏名称	官方网站
星之物语	ss.qq.com
神仙道	sxd.xdwan.cn
烽火战国	zg.qq.com
盛世三国	sg.xd.com
一骑当先	1.9787.com
热血三国2	sg2.ledu.com
剑侠奇缘	jxqy.37wan.com
梦江湖	www.mengjh.com
逆天诀	n.wan5d.com
逍遥春秋	xy.59iwan.com



六发左轮 牛仔真的很忙



容量 390 MB　**类别** 第三人称射击
平台 iPhone iPad（iOS 3.1.3以上）
★★★★☆ 4.5分
免费



与知名游戏大作《荒野大镖客》类似

六发左轮是一款由Gameloft出品的动作类游戏大作，在游戏中男主角巴克克罗斯霍虽然从未误伤好人，却背负上了罪犯之名，他不得不伪造出已经丧生的假象，并逃往了亚利桑那州。然而这一切并没有结束，一股邪恶的力量正萦绕在神秘地区的山峰之间，巴克逃开一种不幸，却又将要面对新的挑战。

整个游戏背景设定在了荒野的西部地区。玩家在游戏中将会接到很多种不同类型的任务——探索、猎杀、守卫、以及寻找特殊物品等例如收集植物任务、狩猎动物任务会让人联想到怪物猎人；噩梦器任务则是一个神器的收集任务，大部分都在很显眼的地方，个别比较坑爹的地点也有。小游戏任务包括敲地鼠和骑马射击等平常经典的童趣游戏。当然游戏里的主线任务也是无比强大，悬赏、守城和攻城都非常具有挑战性。



采集任务会出现手的标示

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


在有限时间内击中目标越多获得的分数越高

在冒险途中杀死敌人或者完成任务可获得经验值，并可以自行分配技能点数从商人处或者敌人身上可找到大量的枪支、服装以及马匹，更换装备可改变角色的外观及技能，同时每一把武器还可以进行升级来提升属性。



有任务都会在大地图上显示

游戏的地图系统做得非常到位，让玩家有一种宾至如归的感觉，大地图不仅有任务的地点和说明，进入某一个副本还包括副本小地图，每一个任务自带导航系统，让玩家不至于迷路。



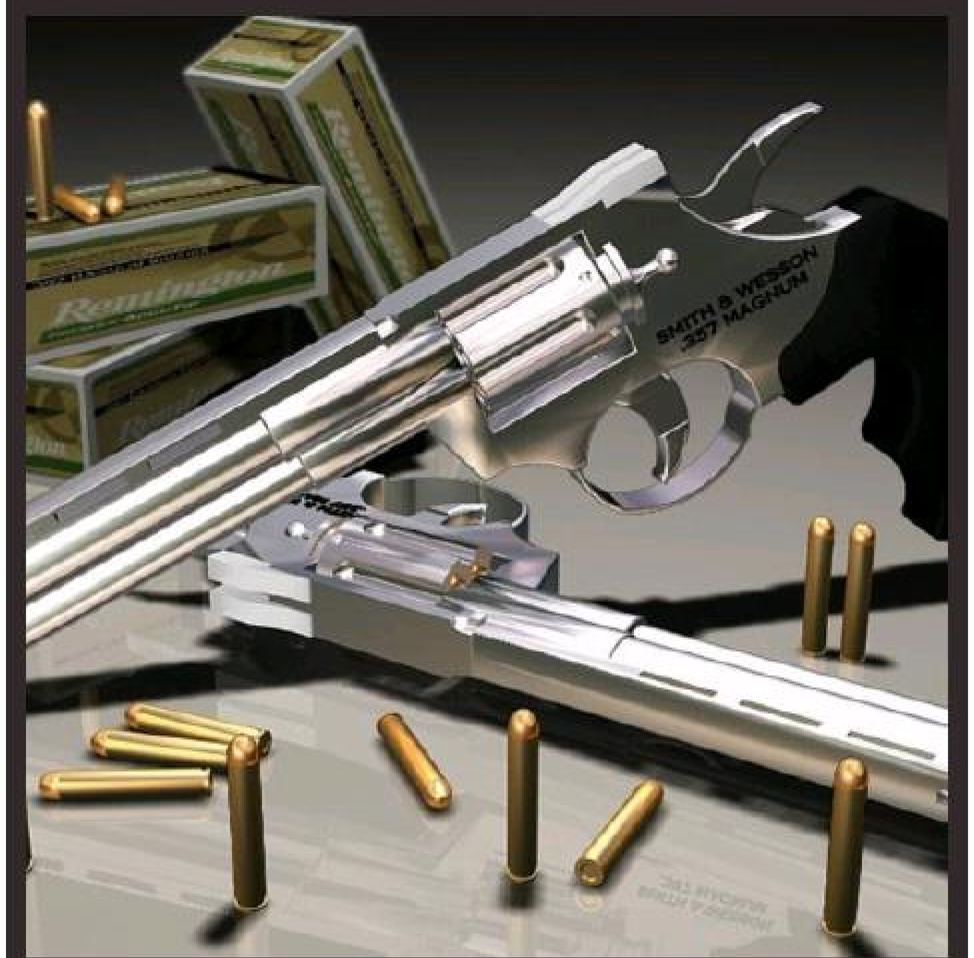
道具种类繁多，琅琅满目


升级后都会有道具解锁
马匹商城
每一种枪都有自己的升级天赋
人物服饰

延伸阅读

世界上第一支具有实用价值的左轮手枪是由美国人塞缪尔·柯尔特在1835年发明的。在此之前，早在16世纪，在欧洲就曾出现过火绳式左轮扳手枪，后来又出现了燧发式转轮手枪。

但是柯尔特以前的左轮手枪一是需用手拨动转轮，或是用手扳动击锤带动转轮到位，然后才能扣压扳机完成单动击发；二是枪弹的击发火得解决，所以它们应用不广。而柯尔特发明的左轮手枪具有底火撞击式枪机和螺旋线膛枪管，使用锥形弹头的壳弹，并且扣动一镒扳机即可联动完成转轮待击发两步动作。这使左轮手枪头一次真正具有了良好的实用价值，得到了世界各国的广泛使用。虽然人们又对左轮手枪进行了一些改进，但它的基本结构和原理依然保持着柯尔特发明时的原样。所以柯尔特被称之为“左轮手枪之父”是当之无愧的。由左轮手枪射速之低、装弹较慢、容弹量较少，所以第二次世界大战之后，它在军队中的地位被自动手枪所取代。但由于左轮手枪对瞎火弹的处理十分简便，性能可靠，因此许多国家的警察和个人仍很喜爱使用它。1981年美国总统里根遇刺时，刺客欣克利使用的就是左轮手枪。





危险联盟战斗

二战版的炎龙骑士团



容量 89.4 MB ▶类别 战棋游戏

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

价格：￥18.00

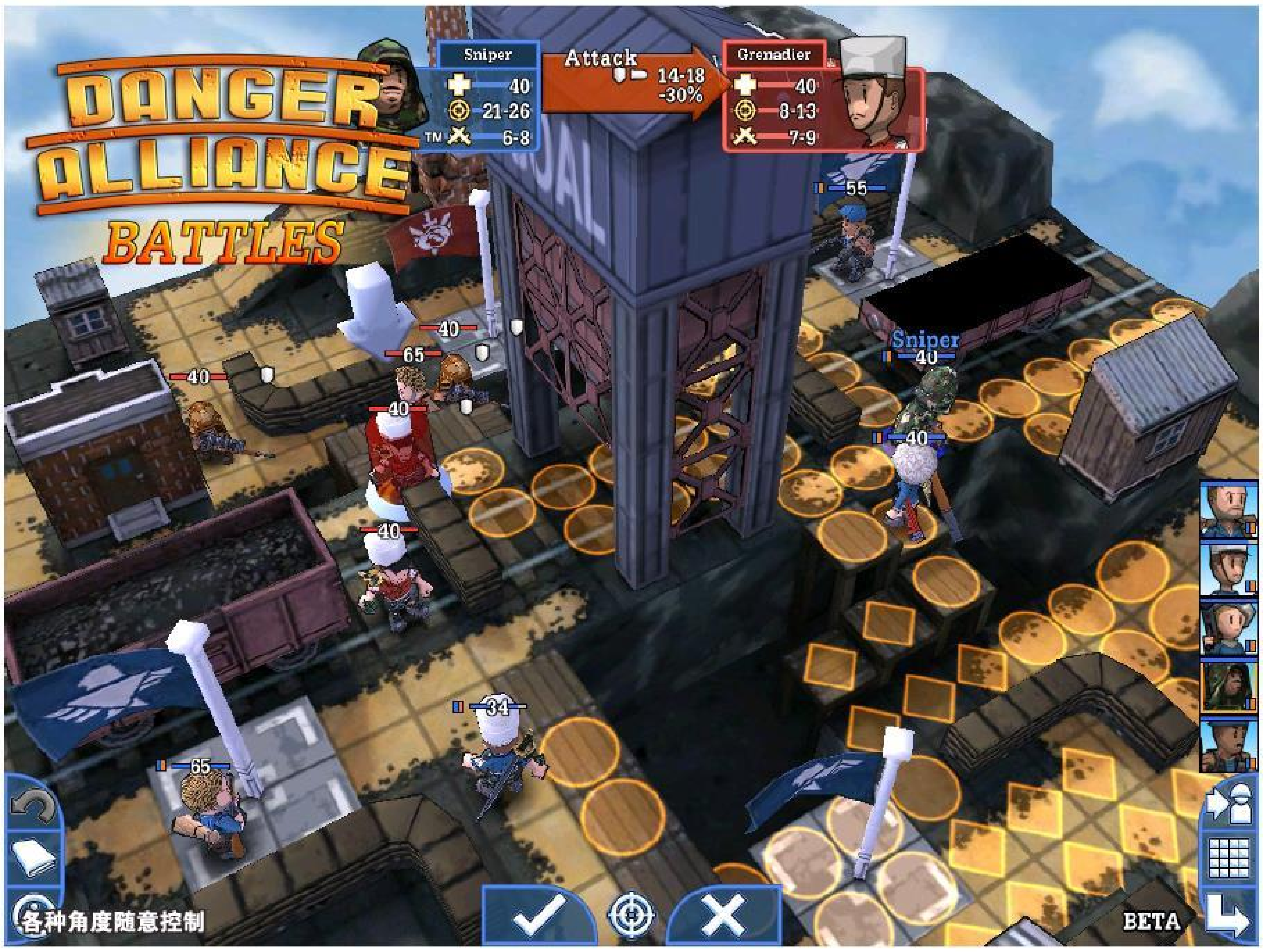
一款Q版3D战棋类策略游戏，游戏共有6种各具特色的角色，也有各自的弱点，需要合理搭配。游戏中厮杀和战略胜利两种模式，具有相当的策略性。游戏还支持网络联机，可以进行双人对战。



地图共有6张，需要一张张慢慢解锁，模式分为淘汰和关键胜利。画面可以在手指滑动下随意在拉来拉去，全方面展示战斗场景，3D效果不错。



多种搭配模式



各种角度随意控制

战略模式玩法

比赛开始时，双方玩家屏幕上方都会有120的资源。如果你们拥有据点的数量大于对方的数量，对方的资源就会降低，同时击杀对方英雄也会降低他们的资源。这个比分可以大概理解为WOW奥山的援兵人数，有一方的分数降为0，则判这一方为负。

故事模式玩法

我方先采取行动，画面右边从上到下依次是我方人员的头像，选择人员键，切换场景角度键和快进键，左上角是选择战士的信息，包括血量，防御和攻击。屏幕下方是我们对战士每次行动发出的指令，从左到右依次是行走，远程瞄准，近程攻击，加血，加防。选中你要控制的哪个战士地图上就会显示出他的行走范围。我方行动完毕，轮到敌方了。双方开始攻击了，拥有各种技能的英勇战士开始在你的控制之下利用自己的特长对敌方采取猛烈攻击每方行动完毕后都会出来一个统计表，统计这回合下来双方的死伤情况。



地图上的旗帜就是据点



对于队员的走位要求很高

双方开始攻击了，拥有各种技能的英勇战士开始在你的控制之下利用自己的特长对敌方采取猛烈攻击。有一点注意的是，要是战士第一下被敌方打死了我们旁边的战士可以马上利用加血技能令其还生，不过要一定要赶在敌方对他进行2次攻击之前，不然就救不活了，5名战士，牺牲一名，就会对你整个战局造成很大的影响！



让我想起了无数个单机战棋游戏



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

RECKLESS RACING 2 鲁莽赛车2

类别 赛车游戏
容量 114 MB
平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）
价格：￥30.00

EA超刺激狂野赛车的第二作登场了！《Reckless Racing 2》这次带来更加精致真实的画面和更出色的物理引擎，将让玩家继续体验到在各种不同路面上驾车狂奔的刺激感。除了画面之外，游戏的内容也得到大幅增强，有职业生涯赛、挑战赛、单圈、多人竞速等等各种模式数十个赛道等着你一举拿下。而自定义方面也增加了许多内容，比如玩家可以购买从轻型越野车到豪华跑车的各种车型，还能在车库里对赛车进行改造，喷漆之类的，打造出富有个性的专属赛车。



24种风格各异的赛道

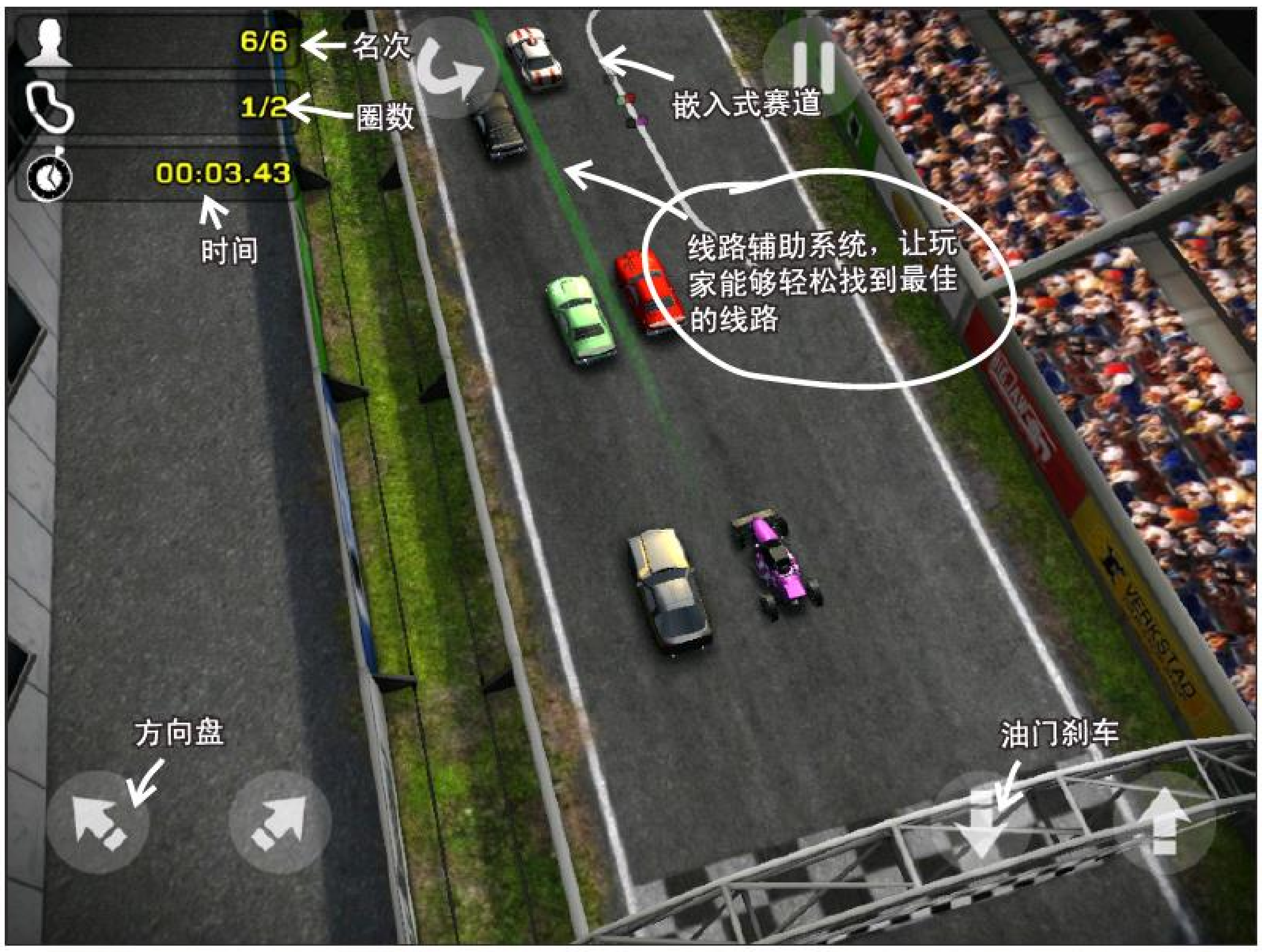


职业赛的赛车可以从零开始

职业赛由无数个杯赛组成，每个杯赛都有数项你可以参与的赛事。如果你赛车的性能指标不符合某些杯赛的要求，该杯赛会被锁定。请在每项赛事中取得尽可能高的排名以赢取积分和杯赛积分。

街机赛你将与其他五名对手一起竞技，而且每项新赛事都会为你提供预定的车辆进行操作。换言之，你不能使用自己的赛车或升级。在一场比赛中排名第三或以上即可进入下一场比赛。通过一项街机赛事，便可获得积分。

玩家可以从小型越野车和飞速超级赛车等 18 款精湛赛车中选择，不仅如此，玩家还会体验到 24 种风格各异的路线，满足不同赛车手的喜好 — 泥路和柏油路，绝对不容错过。使用车库中的各种零件和升级装置，根据自己的驾驶风格改装您的赛车。无论你是狂野冒险的动力滑胎高手，还是智勇双全的赛车老手，您的爱车您做主！




街机赛则只能使用官方指定赛车



KINECTIMALS 体感兽

武松，放开那禽兽



容量	178 MB	类别	动物养成
平台	iPhone iPad（iOS 4.2以上）		

价格：￥18.00

老湿相马

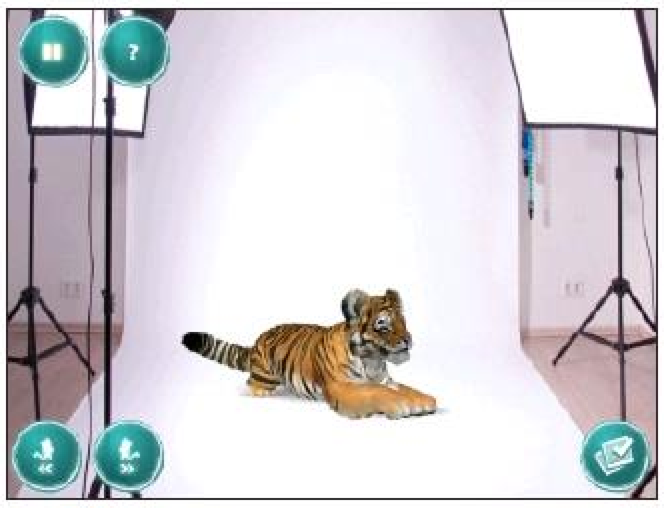
优点： Xbox 360移植过来的宠物养成游戏，虽然没了体感的先进操作，但触摸形式倒是别有一番风味。Kinectimals说是宠物其实都是猫科猛兽，放在现实中无不是让人望而生畏的角色，但游戏中这些小家伙所散发出来的萌气，就算是打虎英雄武松都舍不得动手。

缺点： 宠物的种类还不够多元化，都是长的类似猫科猛兽，如果多点霸王龙、大白鲨之类的会更好。











宠物升级

这里的升级不同于一般游戏的升级，宠物提高的不是自身而是整个游戏，不停地与其互动都能增加经验值，随着等级的提升，能够解锁包括隐藏宠物、训练方式、地图场景和商店物品。在升级界面里还会显示宠物现在的状态：饿了、渴了它会主动叼来盘子让你喂食、脏了整个毛色就会变得污秽不堪，你得给它洗澡。

宠物互动

和宠物互动的方法有很多种，每一种互动都能增加经验值，每一次接触都是人兽沟通的桥梁。其中最主要的互动就是训练挑战，系统会安排很多种训练方式和挑战给玩家，动作上的训练有站、坐、转圈和翻滚等，游戏上的训练有跳绳、接球等。每一种方式都有挑战模式，完成系统给予的三档指标就能获得不同的金钱和经验值，随着等级的提升训练的方式也会随之增加。

宠物商城

商城里有宠物平时吃喝（各种食物饮料，价格不同所带来的效果也不同）玩乐（阿迪王足球和阿迪达斯足球的不同）的必需品，当然还有些骗钱的奢侈品，如金项圈之类，土财主必备之物。

宠物影棚

在一个看上去非常专业的摄影棚里，聚焦对象不再是模特而是老虎，各种姿势各种角度都可以通过手指触摸进行调整，拍摄下来的照片直接被存在相片簿，拿出来和朋友分享。



编者前言

想要做一个合格的高帅富，就要善于关怀美眉（佛怀美眉）。这种关怀必须从早到晚从头到脚都照顾到——其中很重要的一方面，就是要照顾她们在上床睡觉前的需求。比如说，在睡觉前，数数羊什么的。这款iPad上的游戏《护羊坚塔（TowerMadness）》就是这方面的完美之选。



献给MM临睡前的游戏

TOWERMADNESS 护羊坚塔

容量 15.5 MB	类别	塔防
平台	iPhone iPad（iOS 3.1.3以上）	
4.5分		



护羊坚塔是iOS平台上第一款开放式全3D的塔防游戏，相比其他TD的最大的特点，就是可以通过多点触摸实现地图的缩放的3d画面。

游戏本身依靠更新版本增加新地图来增加他的可玩性。现在其最新版本已经到了1.16。已有地图70多张，包括部分需要收费地图。不使用收费武器的话，要过关需要一定的运气和多次尝试。



游戏采用全3D画面，可以放大后看到打怪的绚丽效果，Q版人物十分可爱。关卡很多，全部玩完得花不少时间。但是武器种类比较少，升级路线也比较单一。某些地图过关需要一定的定势，自由度不是很大。有简单的上手指导；详细的指导页面，介绍所有防塔的详细数值。每一关相对独立，成绩不会对下一关的初始资金，防塔技能等产生影响。

虽然说打打杀杀的游戏mm们通常都不喜欢玩，但如此卡通的游戏界面，想不接受也难啊。这款游戏在2011年还多次获得过桌面小游戏大奖，看来可玩性上也是首屈一指啊。

最重要的一点是，这款游戏是可以双人对战的哟！比起让mm一个人在那里玩iPad，我在旁边指导，显然还是两个人一起玩来得开心快乐啊！。当然，最后故意输掉是必须的。



游戏的地图种类选择丰富，另外还有一些高端的收费内容，可以体验。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

故事发生在（不喜欢剧透的同学请跳过）……很久很久以前，上帝造了一只羊，那只羊生了一只小羊，又生了一只小羊又生了一只小羊……最后，地球上一共有了10只羊！这一震惊全宇宙的消息，被一群外星人知道了。于是，他们开着UFO，前来抢夺这些鲜美的小羊。勇敢而又充满智慧的上帝（估计上帝只能管管地球）怎么可能容忍外星人的这般无理，于是，他通过收集外星人的遗骸，开发出了各种对付外星人的武器来对付外星人。



作为游戏的资深玩家，对这个游戏可谓一目了然。不过不怕一万只怕万一，还是让我们仔细看一下，免得和妹子对战的时候阴沟里翻了船。



左上角应该是金钱吧，建造防塔和升级防塔来用。中间是应该是分数，下面的+5是我快速召唤后续外星人给的奖励分数，对于随便玩玩这个游戏来说，应该没有影响，无视无视。右边是当前剩余羊的数量，每一个外星人通过我们的防线，到达农场，将会带走一只小羊。也就是说，我们一共有10次机会可以让外星人通过，当然，能保护住所有小羊的话，评分和最后的星级评价也会比平时高很多哦。左下角是回到主菜单，重新开始游戏或者神马的。

建议主菜单功能千万别让mm知道，不然mm玩的不开心，一生气退出了，怎么是好～

右边便是开始迎接UFO的到来。等我都布置好了，就该点这个了吧。第一关一共开放了3种类型的防塔，分别是激光塔（LASER），等离子炮塔（Plasmatron），迫击炮（Morta），也是我们日后最常用的3种炮。右下角一点，开始！唉？外星人呢，怎么没出来？外星人！你妈喊你去吃羊肉！

……

……

还是没见到么，难道是没点上，我再点，我再点。

……

……

哇，怎么一下子出来好多飞碟，好多怪……看来是灭了，重来，我重来！

看来，多点几下开始，是加速的意思呀，看来不能乱点，还是慢慢等着吧。

什么？嫌太慢？想加速？对不起，没有此功能～ 什么？右上角那个三角啥用？点点就知道了么！我点……额，原来是加速啊。看！加速功能就在右上角！嗯嗯！

作为第一关，外星人被我秒杀也是应该的，不过，外星人也确实厉害，第一关居然就有34波，这可是我所见过的所有塔防游戏里最多的。不知道打到后面还会有多少波的怪呢……看来不加速不行啊。4倍加速，全速前进，有钱就升级一下防塔，过关无压力。

基本防御塔介绍

雷射塔射速快，攻击力低，但每次攻击都会给外星人造成一个火焰伤害的Debuff，带有这个Debuff的外星人将受到更大的激光打击。对战BOSS级别的外星人可谓首选。

等离子炮攻击力虽高，但射速慢，好在造价便宜，堵路利器啊！高级的等离子炮还有概率晕眩效果。但是概率这个东西……你懂的，我是不敢信了。

迫击炮是3种常用炮塔中唯一一个只能对地不能对空的。但是他的对地实力可是相当强大，除了大范围的伤害外，攻击力也是三种防塔中最高的。据高玩透露，该塔升级到最高等级以后，可以对空攻击！当然，造价也是不菲啊。

除了武器系统外，这款游戏似乎没有技能系统，即武器升级之外的固定的Debuff，虽然可以算是一个小小的遗憾，但同时也可以看出这款游戏的相当注重平衡性和设计感。每张地图的初始资金和可以选用的防塔始终是相同的。合理的布局才是最终胜利的关键。与其说是一款塔防游戏，似乎更有点像是一款解密的游戏了。

在游戏中基础的防御思路是这样的：



平面塔防最基础的迷宫格局，用便宜的塔砌成一个绕远路的迷宫，让外星人走上去死的漫漫不归路。



利用环境里的原有障碍，在关键位置堵住路口，让后升级几个性价比最高的防塔，接着就是大屠杀。但是要注意，陆地上的布局对于会飞的外星人可是没用的哦！他们会直接穿过重重防御直接重向小羊……泪

说了这么多，游戏最核心的玩法还是选双人模式哦！虽然一人半个屏幕看起来小了很多，不过两个人玩，必须是乐趣翻番啊！叫上妹子，开始吧！

Crazy Hedgy 疯狂刺猬



容量 134 MB ▶类别 3D跳跃游戏

价格：￥6.0

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）



和许多有趣的游戏人物PK



很多形态的谜题关卡

玩什么

游戏中玩家要体验一个疯狂的野外冒险旅行，打败敌人，解决谜题，寻找宝藏，收集宝石，不要忘记学习技能。

怎么玩

1、拿好iPad上相左右倾斜，就能控制刺猬的翻滚方向。

2、按一下游戏屏幕就是跳跃，用来越过障碍物。

3、收集途中散落的宝石，学习奇特的新技能和购买装备。

好玩吗

事实上，这游戏很有可能成为2011年度最好的平台跳跃游戏。

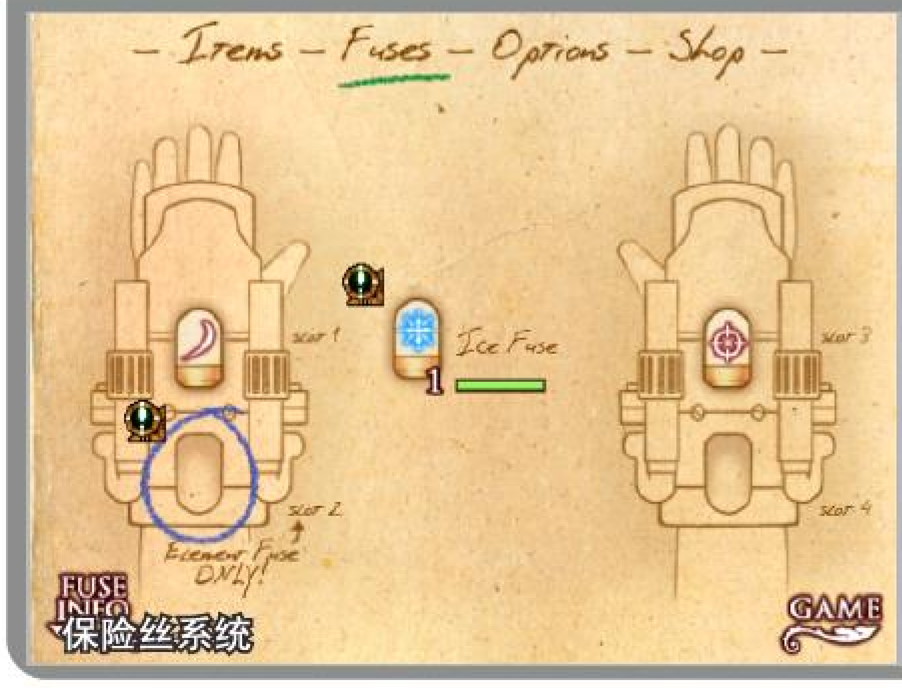
Dark Incursion 黑暗入侵



容量 30.6 MB ▶类别 恶魔城式横版射击游戏

价格：￥12.0

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）



保险丝系统



这就是元素保险丝的作用

玩什么

第一次世界大战期间，Anya无意中得知了一个秘密生化武器实验室，可能会毁灭整个人类，于是Anya将要阻止实验室的研究。

怎么玩

1、左边的虚拟按钮控制人物的前进后退和下蹲

2、右边的两个虚拟按钮则控制人物射击和跳跃

3、右上角的按钮用来点击进入保险丝系统，在女主角双手的护腕中各有两个凹槽，可以用来镶嵌不同种类的保险丝，有的可以增加攻击效果，还有比较特殊的元素保险丝。

好玩吗

从游戏方式，画面风格，武器系统，甚至是女主角设定都和《恶魔城被夺走的刻印》太像，有抄袭之嫌。

Greedy Penguins 贪婪的企鹅



容量 35.3 MB ▶类别 物理益智游戏

价格：￥6.0

平台 iPhone iPad（iOS 3.1以上）



不同颜色的企鹅吃和自己相同颜色的鱼

玩什么

玩家将要在冰原、森林和城市三个不同的场景环境之中，利用自己的手指解放那些被吊住的鱼，来满足四只饥饿的企鹅的口腹之欲。

怎么玩

游戏的目标相对比较清晰，切开网袋让小鱼掉落，通过各种地形与障碍让小鱼滚落到其对应颜色的企鹅嘴里即可。

好玩吗

这种类型的游戏在市面上已经太多了，还是读者自己评断吧。

Gun Strike 反恐突击队



容量 39 MB 类别 站着不动的CS

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 3.1.3以上）



枪械需要购买

还记得这张地图吗？

玩什么

玩家扮演一位身经百战的雇佣兵，并利用完成任务所获取的金钱购买更好的装备，武器装备一共有17把长短枪与榴弹以及防弹衣。游戏有7大主题场景共70个小关卡，与2个独立小游戏。

怎么玩

和CS一样，可以有两把主副枪，榴弹和防弹衣，唯一不同的是，玩家不能走动只能靠移动枪械来攻击敌人。

好玩吗

很好的把机房里的枪械游戏和CS结合在了一起，是一个练习爆头的好游戏。

Gorilla Gondola 大猩猩刚朵拉



容量 98.4 MB 类别 障碍跑酷游戏

价格：￥12.0

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

玩什么

一只大猩猩乘坐刚朵拉（缆车）一路收集香蕉的故事，采取了完全依靠技术通关的办法，可谓是技术流高手的专场表演秀。

怎么玩

通过上划屏幕控制大猩猩跳起还要下滑屏幕让其加速落下，从而控制缆车下沉并且产生下次的更高跳跃，配合上左右倾斜机体才能实现的小范围转动。

好玩吗

游戏倒是还行，但卖12块有些坑爹。



地图也是千奇百怪



猩猩和缆车要相互配合

PokeGal 口袋女友



容量 29.7 MB 类别 恋爱模拟游戏

价格：￥6.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

玩什么

口袋女友不同于以往的恋爱模拟游戏，重心放在成为情侣后的发展。利用iOS内建的时钟功能，配合现实的时间与季节，创造永久持续的「恋爱生活」。

怎么玩

使用有限的行动值通过短讯，礼物，约会和各种各样的活动来增加亲密度，感受与虚拟女友雅诗的恋爱互动。

好玩吗

说到底就是个泡妞游戏，但游戏中的雅诗太过矜持在现实中很难遇到。



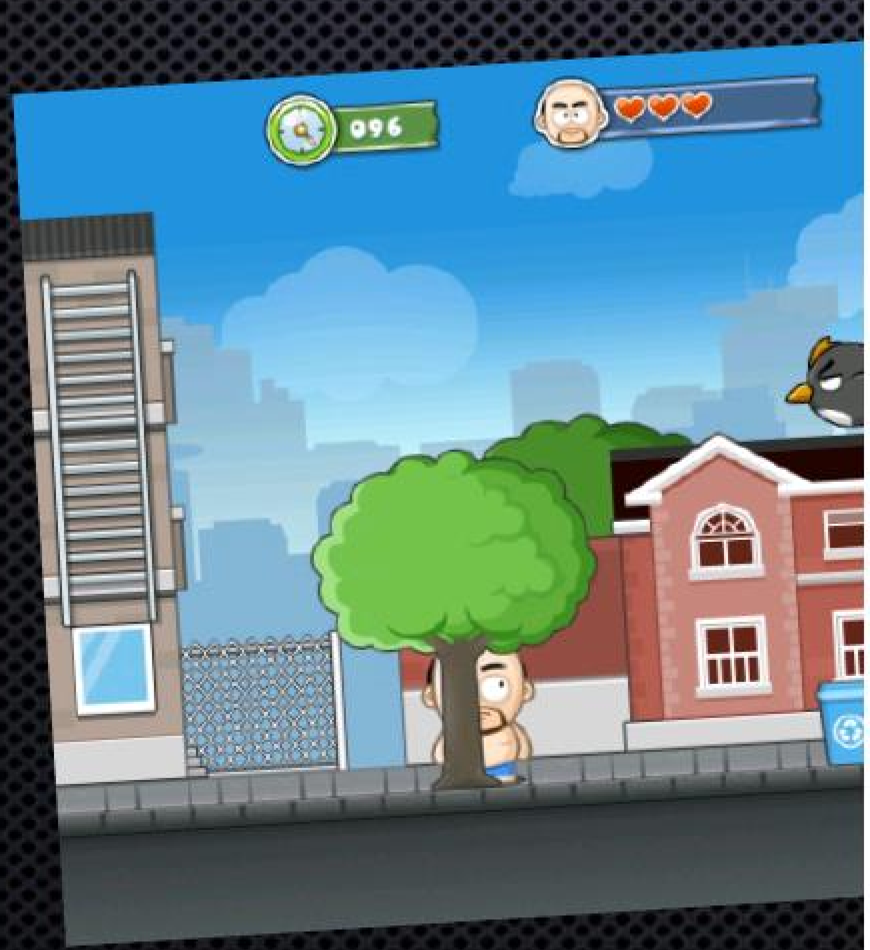
各个场景都是约会的好地点



有个身材那么好的女友叫你起床

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





主角会遇到来自世界各大海域的10多种船只、海港和怪兽，在雾、晴、雨、雪四种气候环境下作战。

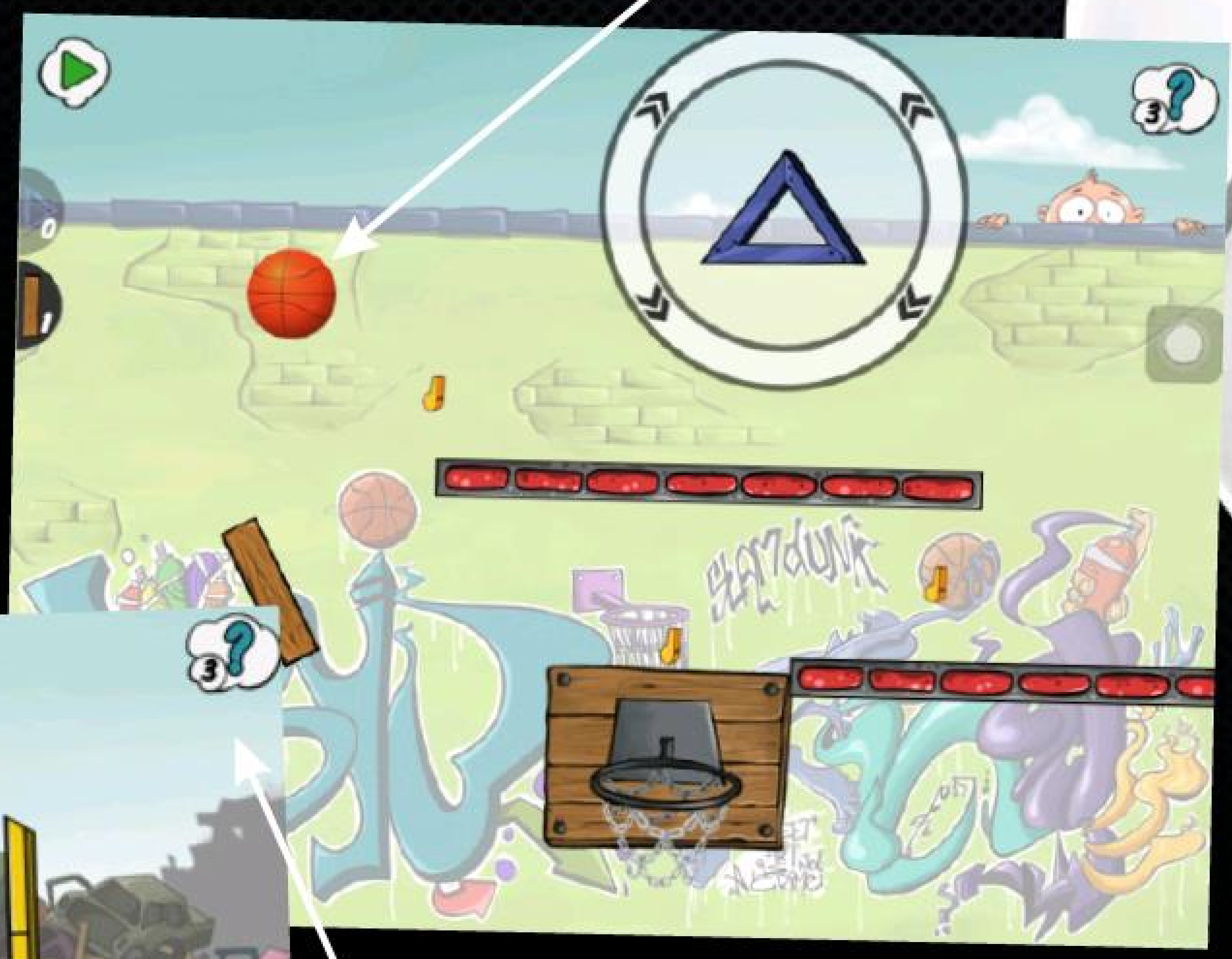
玩法类似接水管，转动引线的方向，让左边的火种点燃右边的炮弹，我方就可以发射炮弹攻击。

同时开炮的数量越多，火炮的威力就会更大。

引线越长，就会出现更多的辅助道具，如增加攻击力，回复血量等。

1

初始界面会有一个篮球和一个篮筐，在篮球和篮筐之间有各种诡异的关卡和增加分数的金哨子。



2

最左边有各种道具及其数量，把各种有限的道具摆放在关卡之中，让篮球能够顺利投进篮筐，当然道具使用的越少分数则越高。



最右上角有个提示栏，如果你实在想不出办法，可以要求提示，每个提示都会扣去一定的分数。



Pirate Gunner
海盗开炮 1
价格：免费
容量 17.8 MB 类别 接线游戏
平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）



Backyard Bounce
林书豪式投篮 2
价格：￥6.00
容量 58.6 MB 类别 篮球游戏
平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）



操作说明
移动：触摸屏幕左右来控制角色移动方向。
停止：放开手指角色停止移动。
使用道具：触摸角色头顶的气泡使用道具。

道具说明
报纸/纸箱/大衣/雨伞：用来遮挡角色，一旦移动道具消失。
可乐/汉堡：用来恢复血量。
沙漏：时间静止。
旅游鞋：加速移动。

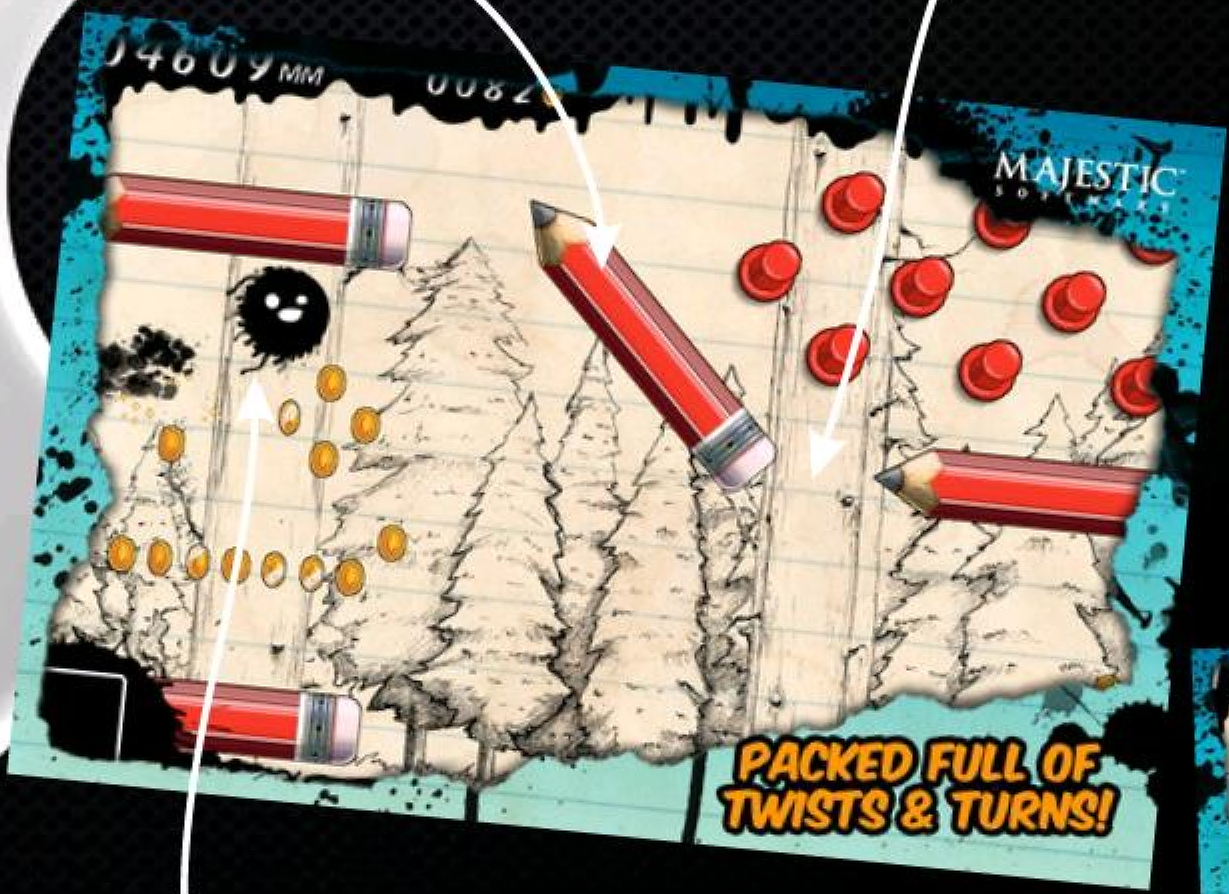
Mr Hide
街头裸奔
价格：￥6.00　3
容量 21.3 MB　类别 接线游戏
平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

Blot
墨水渍
价格：￥6.00　4
容量 15.8 MB　类别 跑酷游戏
平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

Cytus
音乐扫描
价格：￥12.00　5
容量 76.3 MB　类别 音乐游戏
平台 iPhone iPad（iOS 3.1.3以上）

手指点击屏幕控制一滴墨渍的上下移动，躲过各种图钉和铅笔的障碍

一款横版跑酷游戏，游戏以纸、笔、墨水渍为设计主题



路上会有小墨渍，每吃一个会不断变大，直到下面槽变满直接无敌加速。

收集金币，用于升级装备和和购买道具，墨渍还有不同皮肤



4





5

扫描式玩法，扫描线和圆圈重合的时候点击圆圈。
当然圆圈会不断放大直到爆炸，这样会判定为MISS。
扫描圆圈的方法多样，有滑动式的连续圆圈，还有长按式的圆圈冲击波。



我家住在贝克街221B APP推理游戏汇总

如果你是一个推理迷，最早浮现在你脑海里的人物是谁？（别和我说是工藤新一，那你一定是个小P孩），我猜99%的人类都会选福尔摩斯，不久之前我才刚刚看过电影《大侦探福尔摩斯2》和穿越英剧《新福尔摩斯》，里面的剧情和推理手法让小编欲罢不能，真想找个死人一试身手，接下来让小编列举一些好的推理游戏，让生活在现实中的非警察人种过一过侦探瘾。

voodoo：the mystery of the crystal portal 2
巫毒细语：传奇的诅咒2

容量 328 MB 平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上） 免费

游戏的玩法还是采用拾取物品+单词寻物+mini game+机关的模式。主人公莉莲同伊莎贝拉公主一样具有4种能力（4种咒语）除了第一种是一开始就获得的以外，剩余的3种需要在游戏中收集后获得。虽说这游戏中的单词寻物比较多，但一点都不影响游戏性，因为我们需要在游戏中自己收集配方，收集材料，自己加工制作各种巫蛊娃娃与咒语，用于解救人们。场景是分章节的，一个章节通关以后，去到下一个场景，是不可以返回的。这就在无形中减轻了难度。每个场景物品收集完，机关解完以后上方会出现提示告知。游戏中的mini gane比较无聊，玩法太少，多数都是管道连接，两两相同消除，拼图。

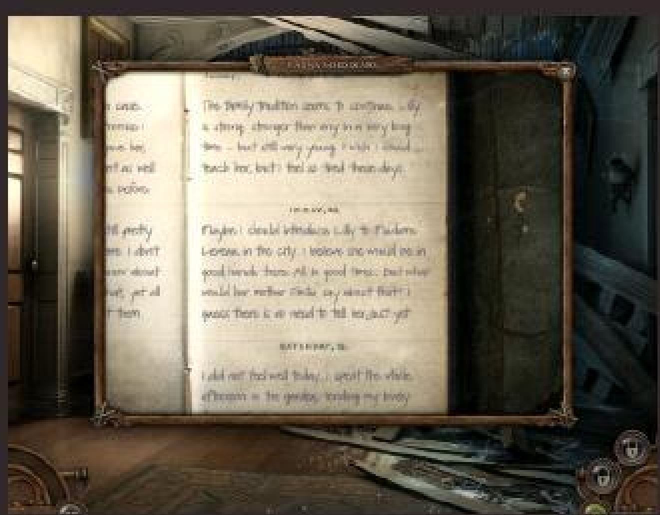


在房间寻找谜题



途中找到单词所指物品





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Doug Brown
侦探布朗 $1.99

容量 16.9 MB 平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

要是想调查一件案子，又不想招来警察，最好的办法就是雇一个侦探，游戏中的布朗侦探就是个好选择。游戏中，布朗侦探接到一通神秘电话，便开始了一段不平凡的解谜之旅。游戏一共有24个迷你游戏，46个关卡，都是需要开动脑经的谜题。



Nick Chase & the Deadly Diamond
尼克切斯2：诛光宝器 ￥30.00

容量 331 MB 平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

Nick Chase2是BIG FISH移植自PC的侦探解密游戏力作，主角NICK是一名经验老到的私家侦探，在他寻求事务所业务时，收到一份自称是为“收藏家”的人提供的工作，玩家在游戏中需要解决众多谜题、搜集各种隐秘证据，最终揭开达芬奇的手稿丢失案件，游戏画面风格独特，具有浓厚的老电影风格，而整个案子中的重重迷雾也会使人不断探索下去。



这可以说是一个失物招领的游戏

Detectives' Chase
侦探的追逐 ￥6.00

容量 37.4 MB 平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

一款警匪类型的棋盘游戏，游戏最多支持六人对战，当然单人模式也可以进行，有1个警察，1个法官，一个X先生，3个侦探。每次随机门票数量得到移动步数，得到出租车只能移动一个空间，水路只有X先生可以用，地铁允许你加速行走，风格特异，也十分益智。





在复杂的线路中找到答案

GHOST TRICK: Phantom Detective
幽灵诡计：幻影侦探 免费

容量 338 MB 平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

由《逆转裁判》之父巧舟开发的又一款操作性很强的DS移植悬疑AVG游戏。主角是死后的幽灵，因为某种原因使主角获得了“死者的力量”，主角可以附身于一些无生命的物体上操纵其运动，二是使“时间倒流”回到过去，以及借助电话线移动的能力。游戏中玩家可以通过控制灵核依附到各种物体中，并且可以进行控制，在死者死前的4分钟里逆转死亡，并获取事件发展的关键信息和线索。





极品飞车15

容量 99.6MB

平台 Android1.6以上

类别 体育

4分

这款游戏来自于PC版本的完美移植，无论是画面还是音效亦或者是操作性都无可比拟，但游戏有着很大的缺憾，就是兼容性太差，目前只推出了摩托、三星和HTC三个机型的版本。游戏的特点就是引入了“头盔视角”功能，除了逼真的体验外，真实天气效果和车辆损坏的物理特效，都会给你带来激情陶醉的体验。







3月安卓游戏推荐

极游网 www.ggg.cn 手机游戏，极限娱乐！



毛绒球豪华版

平台 Android2.2以上

类别 娱乐

4分

容量 5.4MB

漫画风格的游戏画面和色彩都十分搭配，可爱的毛绒鸟令游戏充满了生机和趣味，五彩缤纷的颜色和消除效果也很引人注目。节奏清爽的音乐令人的精神得到放松，有趣的鸟叫声也让游戏的环境更加真实。游戏采用的是拖动组合的方式，很考验游戏者的记忆能力。





猎手麦克

平台 Android2.1以上

类别 动作

4分

容量 10.43MB

《猎手麦克》是一款刚刚登陆安卓的火热大作，画面、背景音乐十分出色。游戏系统方面做得并不是非常强大，但不可否认的是该游戏所拥有的可玩性和挑战性都非常强，而且在游戏画面和衔接上也做得相当出色，是一款不可多得的动作佳作，唯一的缺点便是游戏每关的重复性较大。





疯狂道场

平台 Android2.2以上

类别 动作

3分

容量 33.5MB

画面极其精良，再配上那带有中国古典风的音效本来应该是一款好玩的大作，可游戏的操作性除了单一以外攻击方向还很难掌控，这使得游戏操作的体验感变的比较差。该游戏采用了全3D卡通图形界面，玩家会忍不住随着游戏的绚丽动作而“武”动全身。





零号世界

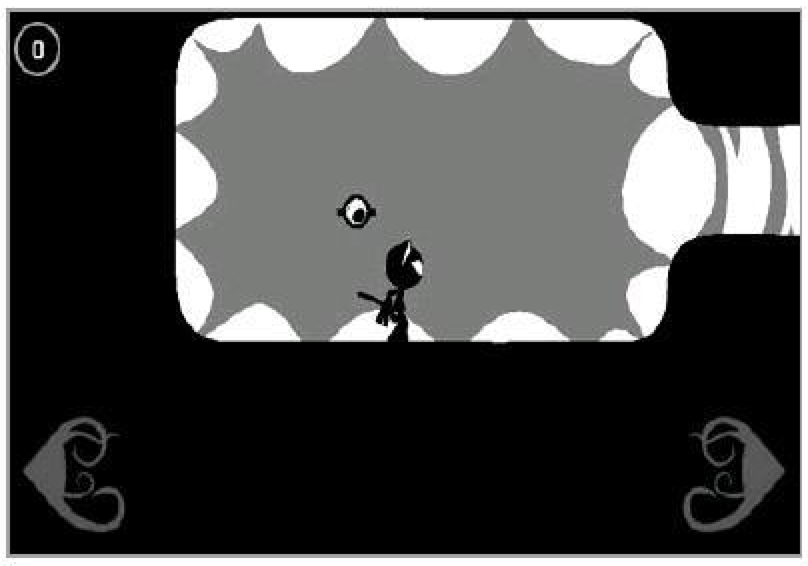
平台 Android2.1以上

类别 动作

3分

容量 18.9MB

全黑白的画面让人看了异常有感觉，再加上极其富有神秘感的音效给玩家的体验是比较好的，而且这款游戏不同于一般同类游戏采用重力感应的操作方式，而是直接用指尖滑动屏幕进行旋转，这使得旋转的角度能更精确。总的来说，这是一款各方都不错的游戏，有兴趣的玩家可以一试。





银河宠物

平台 Android2.1以上

类别 策略

4分

容量 45.8MB

这绝对是一款适合大部分女生玩的游戏，身为众多宠物的主人，你带着她们一起完成各种任务，包括战斗和日常任务，然后宠物会得到相应的成长。游戏画面风格十分的可爱，与音效配合的十分完美。游戏采用的是互动式的战斗系统，在众多安卓游戏中也是不可多得的噢！





僵尸战争

平台 Android1.5以上

类别 射击

4分

容量 45.8MB

乍一看这款游戏的截图画面非常一般，但这款游戏的优势就在于它操作性满点，重力感应的操作方式让玩家有不同体验的同时也为游戏增加了一定的难度。这是一款自认为是技术流的玩家一定不能错过的游戏，简约而不简单，喜欢玩无脑、屠杀的玩家们，这款是绝对符合你们口味的游戏。









小小大战争

平台 Android2.2以上

类别 射击

4分

容量 21.5MB

游戏的画面、音效以及操作基本都秉承了前作的优秀的传统，游戏新增加了很多战斗场景以及军事武器，更有了跟前作不一样的剧情，这使得这款游戏的可玩性比前作又有了一个质的飞跃。该游戏拥有精致的画面和友好的UI设计，游戏中的各种细节做得相当到位。





捕鱼达人春节版

平台 Android2.1以上

类别 娱乐

3分

容量 12.7MB

春节版相比于前作的改变其实并不是很大，游戏背景加入了喜庆的春节元素，并且增加了一些特效与新的道具，并且为恼人的新手指导步骤增加了跳过功能。游戏还更换炮弹爆炸效果，并且照之前的版本多了一个爆炸效果，还有一个能量道具功能，打金鲨鱼开宝箱有机会得到那个能量道具。





愤怒的小鸟春节版

平台 Android1.6以上

类别 娱乐

3分

容量 21.5MB

玩了好久的小鸟，唯一的印象就是每个版本的推出都比上个版本难了好多，这次新推出的春节版当然也不能免俗。游戏引入了中国结、爆竹、红包等中国元素。原有版本的神鹰被中国最神秘的文化符号“龙”所取代，原版游戏中动感的旋律也变为中国风韵的音乐，让世界人民感受到中国文化的魅力。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

封神排行

3月APP游戏排行榜



1 **六发左轮**
谁都无法抵挡牛仔的魅力



2 **危险联盟战斗**
二战版的炎龙骑士团，具有相当的策略性



3 **巫毒细语：传奇的诅咒**
一个能让所有玩家发挥推理潜能的游戏



4 **超级棒球明星2012**
细致到骨子里的棒球游戏



5 **坦克大战**
前身是1985年在任天堂FC平台上推出的《坦克大战》



6 **鳄鱼爱洗澡**
具有挑战性的、基于物理原理的解谜游戏



7 **捕鱼达人春节版**
真实的画面效果和丰富的剧情任务以及随机的炸弹系统



8 **极品飞车15**
目标不是更多赛车，而是所谓的“车手大战”



9 **合金装备 HD**
作为一个资深潜入专家，你需要做的就是潜入敌营、隐藏自己



10 **把羊群赶出去**
玩起来像是一个台球游戏，牧羊犬是母球，羊群是目标球，羊圈是球洞



微广播



苹果发布美洲狮系统

苹果对外发布了下一代桌面操作系统Mac OS X Mountain Lion的开发者预览版。Mountain Lion从iOS平台移植了大部分功能，如iMessage、通知中心、游戏中心等，并且为中国用户提供了大量本地化服务。

发现Messages可以传送任意文件

Messages程序除了与iOS设备发送短信和图片，经过测试，Messages事实上可以传送任何文件！这样等于为Mac和iOS设备之间架起新的桥梁。

乔帮主人去车在

乔布斯去世已经过去很长时间，但现在仍有很多粉丝前往加利福尼亚州Palo Alto，来缅怀这位充满远见和创新的苹果创始人。乔布斯的银色奔驰SL55 AMG仍然在别墅外停放，与原来一样，仍然没有挂牌。



iPhone每秒销量大于世界婴儿出生率

去年12月季度，苹果iPhone销量为3700万部，平均每秒售出4.6部iPhone。而根据联合国统计当前全球平均每秒婴儿出生率为4.2，意即iPhone每秒钟的销量比世界婴儿的出生率还高。



仙剑五进军iOS

采用时下流行的《实时触控战斗模式》，并支持多点触控，可同时操作4名角色，战斗刺激富乐趣。采用iOS上知名的3D引擎，目的是希望仙剑系列在初登iOS平台能有很好的表现。

99.9%确定iPad 3于3月7日发布

iMore 声称他们从可信赖的消息人士口中确认苹果目前计划在3月7日召开发布会正式推出 iPad 3平板电脑，新产品将采用2048*1536分辨率的”视网膜”显示屏，处理器将采用4核心设计的 A6 处理器，可能会支持 4G LTE 网络。

神兵利器

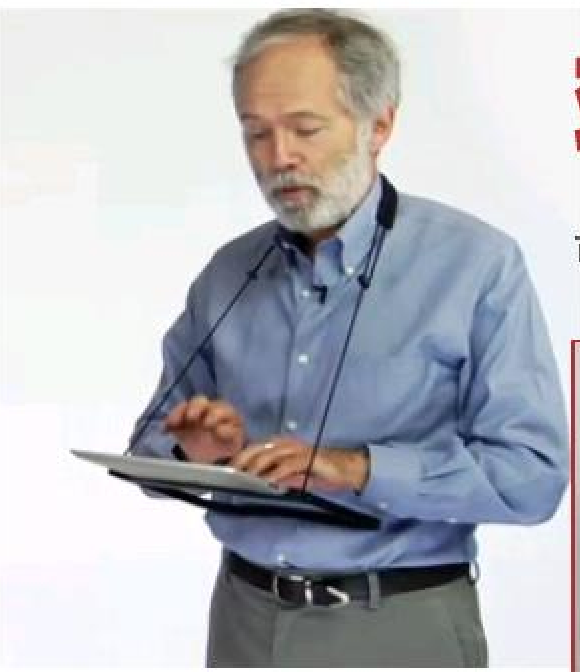


$100

打仗也没问题的太阳能iPhone护套

如果你只是想彻底保护好你的爱机，不在乎增加的重量、突兀的外型，以及操作手感稍微变差的的话，AQUA TEK S保护壳，应该是第一首选。宣传影片特地选在「雪地」彰显严酷环境下表现的产品，除了防水(20英呎以上水底)、防尘、防摔之外，还具备透过太阳能充电的备用电池，装上它，你的iPhone跟军用配备大概也相差无几了吧。





$89

站着也能双手打字

GoPad通过支架和GoStrap肩带，可以让你站立状态下也可以随时操作，还可以双手打字。



$25

适用于iOS设备的类任天堂无线手柄

ThinkGeek推出了一款名为iCade 8-Bitty的蓝牙手柄。这款手柄的尺寸和布局与经典的任天堂NES手柄相同，右侧有四个A/B案件，左侧是方向键。



让iPad成为办公好帮手

iConvert通过运行相对应的应用，可以直接将各色文书担纲扫描到你的iPad里，并存储为300 dpi的JPEG文件，JPEG文件会直接存储到相册里进行保存。iConvert进纸口的宽度可以从5.08厘米展开到21.59厘米。所以小到照片，大到A4的文件都能被保存到iPad里。

$150







完美越狱

iPhone4S/iPad2 一分钟完美越狱

iPhone 4S和iPad 2的两种完美越狱的方法都已经公布了。无论是iPhone Dev Team的CLI命令行完美越狱，还是Chronic Dev Team的Absinthe完美越狱，都较此前的红雪简化了不少，相信普通用户更容易操作。

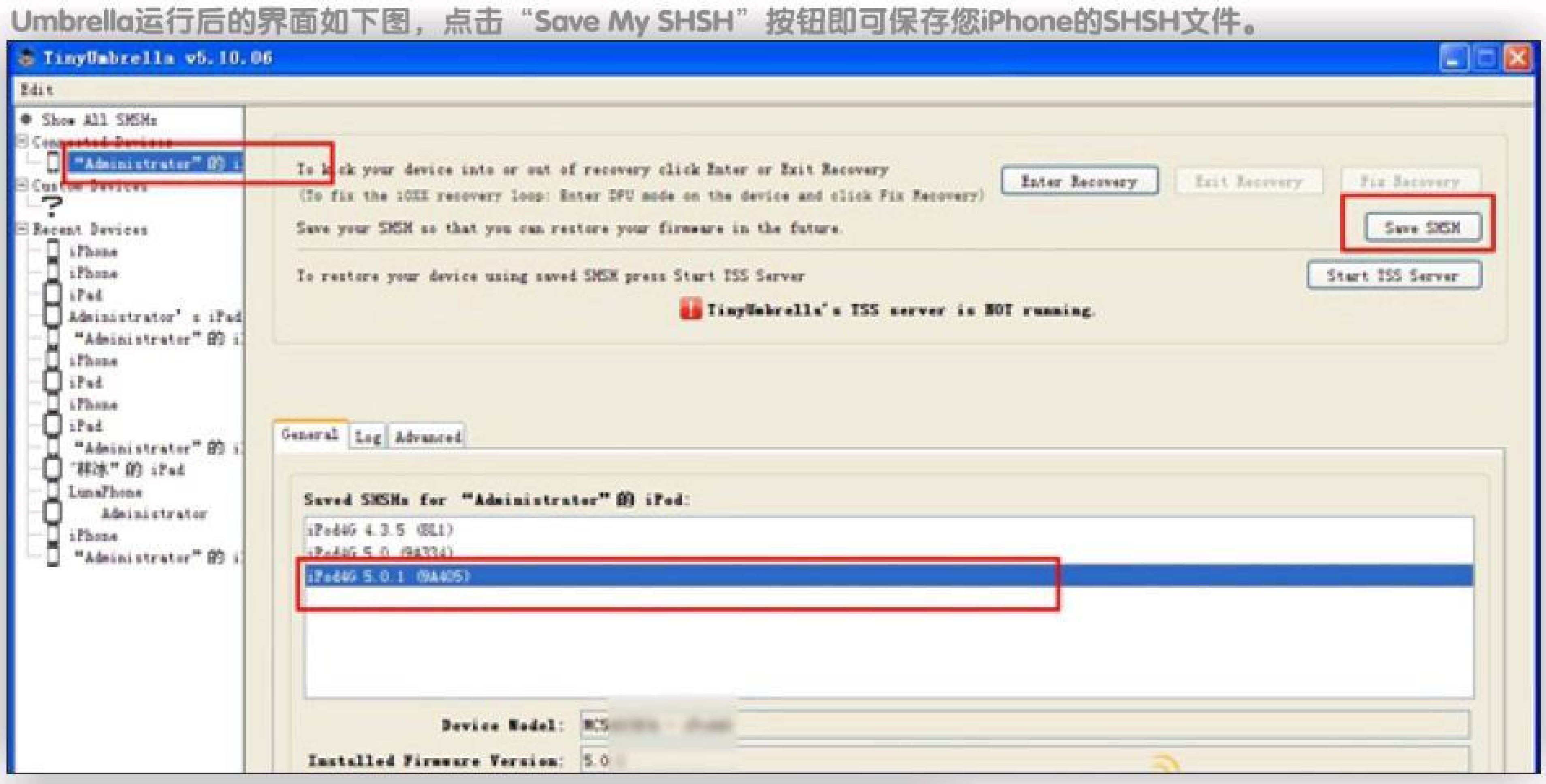
第一步

备份SHSH

使用软件：TinyUmbrella

一般来说，苹果在发布一个新的固件的时候，短时间内会停止对旧固件的认证，所以大家要抓紧时间备份SHSH文件了。方便日后自苹果或者当机以后还能恢复这个版本的固件，或者误升级以后还能再降回来。

Umbrella运行后的界面如下图，点击“Save My SHSH”按钮即可保存您iPhone的SHSH文件。



第二步

更新iOS至5.0.1

使用软件：iTunes

如果您已经是当前固件，就无需重新恢复升级固件，请跳过该步骤进入越狱破解。

第三步

60秒越狱

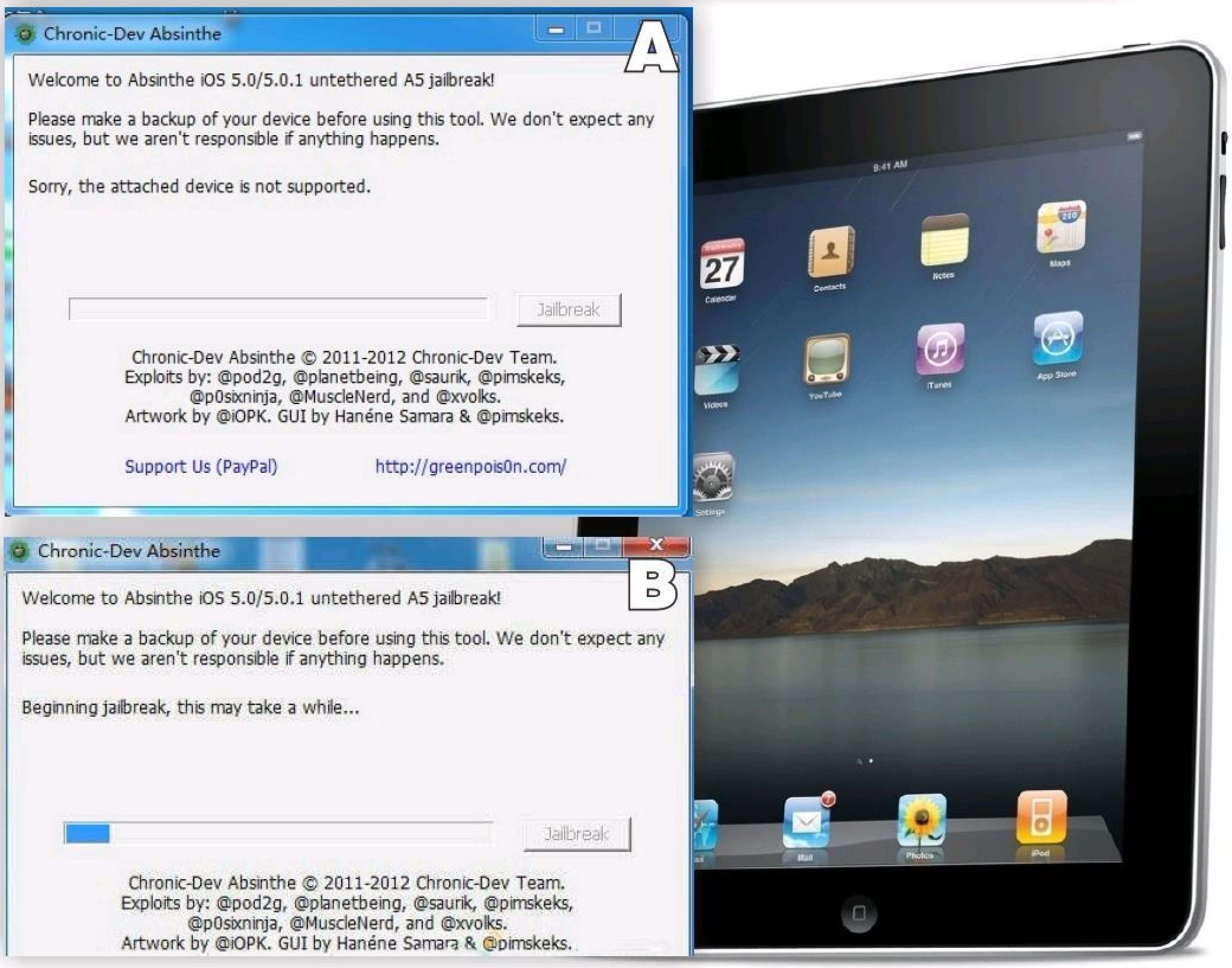
使用软件：Absinthe

1秒、关闭iTunes程序，打开Absinthe。（图A）

10秒、根据提示，确认iPhone 4S或iPad 2已连接到电脑上，随后点击Jailbreak按钮开始执行越狱程序。（图B）

40秒、Absinthe程序将自动完成数据写入、重启、引导越狱等步骤，需要几分钟的时间，耐心等待进度条完成。刷新数据的过程中，请不要拔线，请不要操作iOS设备。

60秒、打开手机，开启wify，点击“绿毒”图标，不用任何操作，几秒后设备重启，完成越狱，桌面绿毒图标变成CYDIA，越狱完成。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

鸭寨二街

鸭寨二街，是针对那些买不起高价电子产品而设立的栏目，为广大想进数码圈的读者推荐一下性价比较高的产品。

如果你买不起iPad2

昂达Vi40精英版

新品融入了9.7英寸iPad 2原产IPS屏幕、1.5GHz超强A10处理器、Android 4.0系统、130万+500万摄像头、25天超长待机等顶级配置，“最强的国产平板”自然是当之无愧。



¥999

台电A10



¥999

采用了当前中高端平板流行的RK2918主控方案及5点式电容触摸屏。内存配置了1GB超大容量的DDR3内存。此外，台电A10采用了9.7寸IPS屏！（与IPAD2规格相同）分辨率高达1024×768，不但实现了高清显示，而且实现了全视角可视！



¥1399

酷比魔方 U9GT2

酷比魔方U9GT2，机身最薄处仅有4.99mm，在这么薄的机身上，搭载了一块9.7寸的原装IPS硬屏，屏幕分辨率高达1024× 768。首款采用主频高达1GHz的RK2918主控和U9GT2主界面1GBDDR3超大运存的平板电脑产品。RK2918主控芯片采用了独立的GC800高性能2D/3D图形加速处理器，流畅运行大型3D游戏。



¥1599

纽曼A1

这个薄度只有8.6mm，比Ipad2还要薄上0.2mm，采用全新高端高性能ARM CortexA8处理器，工作频率高达1.2GHZ;Vivante GC800高性能GPU，1GB超大容量DDR3内存，灵敏的反应速度，为您带来超酷的全新体验。前后200万像素摄像头和MIC，网络视频通话、拍照尽在“掌”握之中。



¥1399

原道N90

N90的机身厚度只有9.6毫米，比ipad一代13.4毫米的厚度薄了许多，并且630克的重量也仅比ipad二代重了29克，N90机身正面是一块被硬质玻璃面板所保护着的9.7英寸IPS电容触控屏，屏幕右上角的一颗200万像素摄像头也隐藏于硬质面板内。

JS手册：怎样区分电容屏和电阻屏？

电阻屏最容易区分，大部分都不支持多点触控。但也有少数通过软件支持，使之具备多点识别功能，因此，就要抓住电阻屏依靠感知压力来定位的原理，使用指甲、手写笔等尖锐、绝缘物体可以进行操控的话，即为电阻屏。

电容屏则是依靠人体与电极形成的电容来实现定位，必定要通过皮肤或其他可以导电的物体触控才能使用，用指甲、牙签等物是无法操控触屏的。





游戏类型	角色扮演	发售日期	2012年2月
		游戏公司	EA
游戏特点	奇幻风格的动作RPG		
推荐人群	对神秘主义和暴力美学有偏好的玩家		

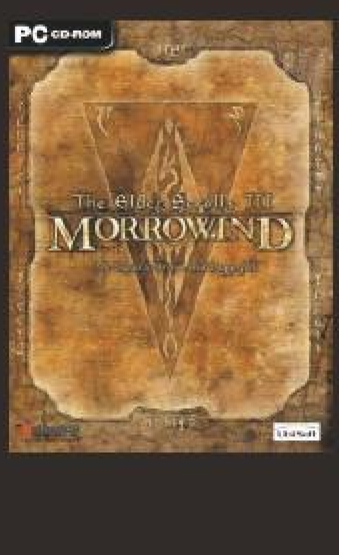
阿玛拉王国·惩罚

子弹时间加无双的暴力美学

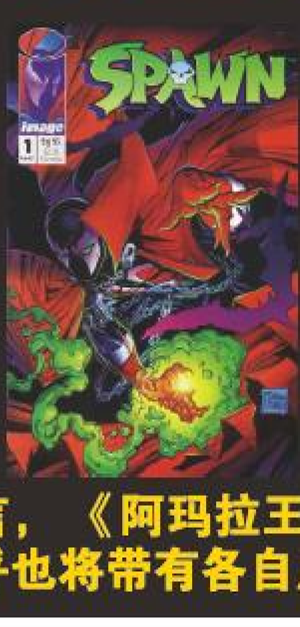
年前，老滚5将一直霸着英国圣诞游戏榜头把交椅的EA和动视双双踹下了神坛，虽然人人都知道这两家飞扬跋扈的公司绝对不会善罢甘休，而且各自手里都捏有王牌，但何时出牌始终是个令人心焦的疑问。最终，还是EA显得更豪放一些，奇幻新作《阿玛拉王国·惩罚》的推出，让人感受到了一股叫板上古的杀气。

制作班底大腕云集

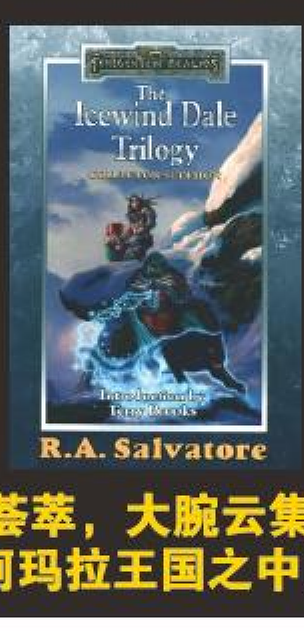
首先交代下游戏的制作班底，《阿玛拉王国·惩罚》是EA旗下的38 Studios和Big Head Games联手制作的，担纲游戏设计工作的Ken Rolston曾是上古3和上古4的首席设计师。不仅如此，本作的艺术设计还是绘制了知名漫画《再生侠》的Todd McFarlane（其个人作品还包括《蜘蛛侠》和《蝙蝠侠》），而负责游戏剧本的则是以《冰风谷》三部曲闻名全球的R.A. Salvatore，他同时也是《阿玛拉王国》的小说原作者。



错综复杂的格局、众多小集团混战的世界，外加庞大的任务体系，让《上古卷轴3：晨风》前后赢得超过60个奖项。被问及游戏最独到之处时，首席设计师Ken Rolston回答，那即是自由体验。



如今美漫的超级英雄日益反传统，他们不再完美，更被迫行走在正与邪的边际，而Todd McFarlane笔下那位死后被魔王复活并毁容外加抹除记忆的“再生侠”，无疑将这类风格演绎到了极致。



从深渊魔域被召唤而来的怪物军团，对冰风谷的十镇发动了最凌厉的攻势，以此为背景，R.A.Salvatore给我们带来一个只有四位英雄拯救危局的精彩故事。

单就制作班底而言，《阿玛拉王国·惩罚》可谓是群星荟萃，大腕云集，而这些大腕们似乎也将带有各自风格的“细胞”倾注于阿玛拉王国之中！



云集大腕精神的重口味开场



无论被杀多少次，敌人都会卷土重来



嗡嗡嗡……超级重口味的登场！



逃离地下城以后呢？神棍说你的宿命是空的，得靠你自己填！

末日危城

如果这就冰风谷给人的感受的话，那阿玛拉王国的场面就堪称末日危国了。自诩为Tuatha的神秘部族向包括精灵、人类、矮人在内的所有种族开战。残酷的战争由精灵王国爆发，并很快就波及到了毫无防备的内陆。

游戏中，向所有种族宣战的Tuatha其实是Fae族的一个分支，简单地说，就是一种酷似精灵而非精灵的种族（游戏中的精灵族称作Far），由于他们被杀后，能让灵魂返回老家复活。这使得人类和精灵联军在与Tuatha交战中节节败退。

死后复生

这样的题材其实也不算新鲜，除了Todd McFarlane笔下的再生侠，《异域镇魂曲》里的无名氏也是很出名的例子，但是这些角色的登场好歹还比较“干净”。谁见过从一堆浮肿、发绿，让人看了就窒息的尸体里爬出来，再从这些东西堆成的小山包上跳下的英雄呢？灰暗的抛尸地，在耳畔爆响的嗡嗡声和主角的咳嗽声，构成了一个让人难忘的登场仪式。

自己决定未来

对于一个失忆的复生者而言，如果能从算命师那得到只言片语的启发，也算有了个行动方向。不过我们都知道，主角的命运一般是空白的，《阿玛拉王国·惩罚》也未能免俗。在逃离地下城后的正式冒险中，大量拥有特写动画的支线任务很好地起到了混淆试听的作用，不过和老滚5略有不同的是，《阿玛拉王国·惩罚》还是在任务列表中明确地对主线和支线任务进行了标示。不过，这个提醒并不妨碍你撇开主线剧情，去干自己的冒险事业。



复活主角的灵魂之井，只成功了一次



各种系统会在游戏中逐一开放

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

多种族、多职业的激斗世界

R.A.Salvatore的原著小说展现的是一个多种族、多阵营的世界，而游戏《阿玛拉王国·惩罚》则提供了四类可选角色，包括人类王国中的Almain和Varani族，以及精灵王国中的Ljosalfar（白精灵）和Dokkalfar（黑精灵）。不同种族生来都拥有各自的优势能力。



职业优势：炼金+1、铁匠+2、口才+1



职业优势：经商+1、侦测+1、偷窃+2



职业优势：炼金+1、附魔+1、解除封印+2



职业优势：附魔+1、潜行+2、口才+1

除了天生的技能优势以外，角色在后续升级过程中，也能对上面提到的9种能力进行升级。令人惊喜的是，几乎每一次能力的强化，都能切实感受到游戏方式的改变！



在分配了"侦测"点数后，就能轻松发现隐藏宝物的树桩、石块

突显个性的宿命选择

除了种族、职业这些每逢升级必须操心的项目外，《阿玛拉王国·惩罚》中还有一类以卡牌形式显现的"命运（Destinies）"项，以此来对玩家之前的职业配点作一定义（说明你是一个专业的战士，还是一个万金油的冒险家），并提供一定比例的能力加成。对常玩游戏的朋友而言，把这一系统理解成"称号系统"应该不难吧。



▲点亮这些命运卡牌也很有成就感

可自由选择的职业天赋

不过更爽的还要数这款游戏的职业战斗表现。《阿玛拉王国·惩罚》的职业类型其实不多，仅仅只有战士、盗贼、法师三类，然而可以使用的作战技能却对应有长剑、巨剑、战锤、弓箭、匕首、精灵刃、法杖、法轮、短杖九大类，通过点出职业技能树中的对应作战技能，角色在就有更多的奇技淫巧在战斗中挥洒。譬如，当你在盗贼的精准兵器（Precise Weaponry）上投入一点后，就可以在之后的攻击中通过鼠标左键蓄力发动最高可以在5个敌人间闪电般来回突进的"影袭"！当然，要想施展"影袭"还有另一个前提，那就是你必须装备与之对应的武器——匕首，施展其他职业的华丽武技也以此类推。



▲ ESC键开启的游戏菜单中，还有个专门演示所有战技的"电影"选项

值得一提的是，游戏本色并不限制玩家的职业培养，只要高兴的话，你可以在战士、盗贼、法师这类职业天赋树中瞎点一气，培养自己的万金油职业。唯一要当心的是，不少装备的穿着条件跟你在哪一系分配的点数有关。



▲ 一旦招数连起来，就能把敌人"硬直"到死

《阿玛拉王国·惩罚》的装备不仅有职业点的限制，还有白色、绿色、蓝色以及金色套装的分别，可以说是尽显"大菠萝"色彩！而且有些装备还带着洞眼，可以用来嵌入宝石。

尽显暴力美学的宿命设定



▲ 在Fate攻击下，敌人的鲜血像颜料一样狂喷而出。虽然对方是怪物，但也真是太残忍了！

虽然Fate一词也有命运的意思，但和上面提到的Destinies不同，游戏里的Fate可谓是尽显《阿玛拉王国·惩罚》暴力美学的设定！简而言之，这是一个集合了“子弹时间”和“无双”的超必杀技。它的激活条件是通过杀敌累计Fate槽，然后通过X键在战斗中施放！这一技能暴力就暴力在，激活它的时候，敌人的速度会变得极其缓慢，只要你能抓紧这段必杀时限，把敌人揍到一血，就可以用跟进的快速反应键（画面提示键，通常是F），用极端暴力、血腥的手腕把敌人送进地狱！

在游戏的成就里，还有个在一次Fate中杀死五个敌人的项目！好吧！来一场华丽的五杀摇滚乐（小P羊：呃，我LOL打多了）吧！



▲ 一血时刻敌人身上出现F键提示



▲ 撒下怪物的爪子让它自己尝尝

其他玩法

上面所说的便是《阿玛拉王国·惩罚》的最明显的特征。游戏当然还有些其他玩法，譬如像炼金系统、附魔、采集这类的生产系统；带有小游戏性质的开锁、解封系统，另外和上古卷轴一样，这款游戏也有属于玩家的房屋，你能通过付费装修把炼金实验室和工作台都搬回家，还能存放物品，只是不能像老滚5那样能在房间里丢满垃圾大肆布置。差点忘了，该作的大地图也是带有旅行功能的！唯一的遗憾就是没有什么交通工具，一切都得靠跑（还好跑步没有体力槽，可以无限快跑）。

和《上古卷轴5：天际》相比，《阿玛拉王国·惩罚》确实有一些比较别扭的设定，譬如游戏没有跳跃键、缺少镜头缩放功能、角色移动受地图设定的限制等等。但毫无疑问这是一款出色的游戏，它出色的动作表现和令人血脉贲张的暴力美学，足以让你忽视所有不爽！



游戏中的地图有本地地图和世界大地图之分，打开世界大地图后，只要是你去过一次的地点都可以点击图标快速旅行。



自宅的客厅



种着各色药草的炼金实验室

SHANK 2 屠杀的美学 闪客2

刀刃攻击



▲ 闪克中的主要攻击手段，也是攻击效果最好的方法。相较于其他攻击方式这一招比较普通，但确实BOSS战时十分好用的攻击手段，熟练掌握是每一个闪克玩家的必修课。

副武器



◄ 副武器总共有三种，初始拥有一项默认的副武器，并随着游戏的流程逐渐增加，而在游戏图中也可以随时在菜单中切换。副武器根据你的选择有着不同的威力和攻击方式，对敌人的效果也相当多样化，其中电锯的游戏特效可谓是闪克游戏的精髓所在。

远程枪械



► 和副武器一样远程武器也分为三种，特性变化没有副武器大，毕竟这个是以近距离主要攻击手段的游戏。所以你看到一个被手枪射成筛子的敌人却为什么没有挂，也就不要惊讶了。毕竟这一项是真正意义上的辅助武器。

战略道具

威力巨大的消耗性道具，合理的使用可以让你在被围攻的时候获得不少帮助，但是相对来说储存量很少，使用时请判断时机。此类道具也有着三种差别，并且一开始就都可以选择。



◄ 战略性满点的道具，放置后敌人接近时触发，对付杂兵效果相当显著，不过如何设置是难点。



▼ 顾名思义，十分好用的群伤工具，效果立竿见影。



▲ 十分特殊的道具，扔出去后一段时间里地面燃烧，路过的所有人都会持续掉血。用好了是利器，用不好烧死自己。

翻滚闪避



▲ 重要的逃生方法，如果不掌握这个技巧的话在许多时候都别想轻松过关。使用其实其实很简单，一段时间的前滚无敌，不过如果判断不佳的话反而会让自己不利。值得一提的话本代的任务非常灵活，你可以在任何情况下用跳跃或者闪避来取消硬直，从而可以在攻击后迅速逃脱，这一点在面对大量的敌人以及重型装备的敌人时尤为重要，遇到任何不利的情况就马上翻滚吧。

PDF过刊杂志收藏购买微信： bfwz888888

闪克突袭



▲ 本次BOSS战大部分都没有弱点时机，换句话说就是需要硬打，剧情化的攻击在消耗BOSS一定血量后会自动出现时机。

游戏的精华所在，可以说这个是《闪克》区别于其他游戏的一大亮点。你可以突袭后抓住杂兵进行一顿拳打脚踢，几乎你的任何道具（包括消耗性的）都可以在突袭抓住敌人后施加特殊攻击，将对面用链锯割的血流纷飞、用大锤炸掉脑袋、将“铁西瓜”塞进敌人嘴巴里引爆等等一应俱全。而且除了BOSS以外，本作所有杂兵都会被闪客突袭压制，而不像前作中那样块头稍大的敌人会把你扔回来。不过即使如此还是要当心，因为本作的难度确实提高了不少。

而另一个特别的地方就是闪克突袭后可以施加的特殊的攻击动作，在BOSS战时大部分都是在消耗了一定体力后出现的特别攻击画面。其实这个对于杂兵战是也可以打出来，那就是对于杂兵造成一定的伤害后，这样他们在攻击时头上会极短的时间里闪烁出一个感叹号，这个时候对其使用闪克突袭命中的话会马上施加一套极酷的一击必杀攻击。





▲ 本作新加入的杂兵弱点时机，非常具有表现力，十分的酷以及强大的杀伤力，一些敌人在一定血量以下时对你攻击时你可以立即用闪客攻击抓住后通常会夺过对手的武器用最凶悍的方式将他后悔做你的对手。熟练掌握之后可谓极其帅的过关方式。





▲► 突袭之后你可以使用花样百出的连续攻击，只要你不嫌浪费，甚至可以直接将手榴弹塞进对手的嘴里，然后体内引爆，进行一击必杀。



◄ 虽然理论上可以抓住任何杂兵，不过并不是所有的敌人都会被这招100%压制的，一些灵巧型的女性敌人会进行躲避或者直接反击。而手持盾牌的家伙，则要破坏盾牌之后才能进行攻击。

地形道具



▲ 最初级的辅助场景，只对敌人造成伤害完全是帮助你的场景设置，看准机会之后使用起来丝毫不用手软。

除了血花飞溅的砍杀以外，游戏还提供了其他数种击败敌人的方式。每一种都有着不同于手刃敌人的另一种爽快程度，同时也和游戏中的成就系统息息相关，再加上本作确实难度提升了不少，所以适时的使用才是明智之举。



▲ 游戏中安排的各类可以进行投掷的道具也不要错过，因为这一次的难度较高，有时候与其硬拼不如使用以下有奇效的物品。



▲ 陷阱装置，这个一击必杀的装置对于敌我都是适用，说你就算是你掉下去也是秒杀。如何让敌人打下去而不是被敌人撞下去就是你要小心的了，在这里远程武器造成的硬直十分好用。还有如果你的手柄是震动的话，会非常喜欢此类场景。



► 一些物品这是受到攻击就会启动，特别是爆炸性装置。如果你不是远程引爆的话，那么就连你也会被波及炸伤。



◄ 最终章出现的对空机关枪，不使用基本无法过关。老实说玩到了这里忽然很有过去合金弹头的感觉，用机枪射导弹是在那个时候就练就的工夫。这一段的关卡模式十分有趣



暴力的 美学的典范

这就是为什么闪客是闪客的另一个精髓所在，游戏的剧情以及划分都是简单粗暴的类型，但同时也是能够将暴力完美表现的形式。所以不要觉得游戏的画面有什么问题，没多久你就会沉浸其中的。



而为了很好的配合暴力美学的阐述，游戏中杂兵掉落的临时性武器相当丰富，即有短棍类的也有长枪的，几乎任何兵器你都可以捡起来使用。这些武器的威力其实相当的大，并且都可以投掷，善加利用这一点或者直接直接诶攻击造成特殊效果都是一个好选择。虽然前作中让人爽快到极点的重机枪没有出现，不过火焰枪也是不无小补的虐杀手段，不过这类特殊的强力远程攻击有着使用次数的限制。





◄ 游戏中的道具种类相当丰富，而其我有着各种特殊属性针对不同敌人造成伤害。



▼ 某些强力远程攻击道具是有使用次数限制的。

活着就是继续虐杀

而为了很好的配合暴力美学的参数，游戏中杂兵掉落的临时性武器相当丰富，即有短棍类的也有长枪的，几乎任何兵器你都可以捡起来使用。这些武器的威力其实相当的大，并且都可以投掷，善加利用这一点或者直接直接诶攻击造成特殊效果都是一个好选择。虽然前作中让人爽快到极点的重机枪没有出现，不过火焰枪也是不无小补的虐杀手段，不过这类特殊的强力远程攻击有着使用次数的限制。



剩余机会：如果炸弹爆炸后就会失去一次机会，简单明了。

掉落物品：有时也会有一些额外的补给品掉落，不过这些还是需要你击破箱子后拾取的，珍惜宝贵的补给吧。

商店系统：在经过一定波数的敌人后，商店内的物品会逐渐解锁，你可以用生存模式中的钱来购买物品。有些是补给性的东西，而另一些则是协助你战斗的道具。物品购买后，到下次购买之间都有冷却时间。

操控人物：和之前的单机流程一样，你可以随意选取一位人物以及定制自己喜欢的武器。而一些特殊皮肤都会有附加功效。

被设置的炸弹：有点类似CS的设定，这些都是你需要解除炸弹。被设置后经过一定时间便会爆炸，拆除或者再被设置前消灭敌人都是可行的措施。

武器解析

《闪克》的主要武器还是主角的两把小匕首，不过其他副武器也不容小窥，配合自己的战斗方式合理的使用吧。



▲ 最初的默认副武器，速度很快，可以对付中小型的敌人。不过虽然武器看起来十分的大，但实际使用的时候就会发觉距离实在有点问题，而且武器的伤害实在有点不够。是初期对付特殊敌兵的好武器，不过后期就有了一下的两种选择。



▲ 闪克的标志性武器，一代的默认副武器。使用此武器的须知就是一定要使用震动手柄！你会发觉截然不同的体验，出招时的那种爽快感觉实在没有办法形容。总之，在震动效果的帮助下你马上就会爱上这武器！在2代中你需要经过一定的关卡才会得到，对付胖子有极大的伤害加成，血液飞溅的特效加上手柄的震动称得上让你久久回味其中。



▲ 对于盾牌系的敌人有着特效，用豪爽的攻击大飞敌人或者击碎对方的脑袋是本武器的亮点。虽然使用不不错，不过在使用手柄时此武器并没有电锯的爽快手感，这个不得不说是一大遗憾。不过可以让一人海战术或者妄图用盾牌阻止你攻击的家伙们见鬼去吧。



▲ 各项数值比较平均的武器，在加上可以蓄力攻击，所以其实到了后面也依然实用。和双枪之间的选择就根据个人喜好了，毕竟飞刀对于游戏中的大部分杂兵都有着攻击加成，而且可以攻击BOSS的机会就那么几下，平衡性良好的飞刀反而意外的使用。



▲ 威力相当的低，比飞刀要低许多。但是作为枪械，发射速度自然要比起冷兵器快上许多，这一点在面对较少敌人时还是比较有效的，特别是可以从远处定住敌人让其掉入陷阱。而且双枪的架势十分有但丁的感觉，喜欢摆酷的朋友可以使用以下，不过不推荐在人多的时候长时间立定射击。



▲ 在上一代中小编最喜欢远程武器，近距离造成大威力的范围伤害，再加上帅气流畅的开枪动作，其效果不管到哪里都不会让人觉得丢脸。不过这一代中霰弹枪明显改弱了，攻击流畅度相较于上一代要低了不少，这在近距离战中还是比较危险的，但是喜欢近距离将对手轰杀至渣的玩家一定会爱上这个。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



小说

《冰与火之歌》是由美国著名作家乔治·R·R·马丁所著的史诗奇幻小说。它在幻想小说界被认为是一部里程碑式的作品。有些人把它与托尔金的《指环王》相提并论。

根据作者早先透露的计划，该作品将有七集的篇幅。目前已经出版的是前五集。前四部国内已有中文版翻译引进。第五部的翻译工作正在进行。这本书写得非常吊人胃口，而根据马丁老爷子以往出书的速度，全部写完还不知道要等到猴年马月，所以被众多粉丝封为史诗级的巨坑。

剧集

《冰与火之歌》的世界非常庞大，如果像《指环王》一样压缩在几个小时的电影中，无疑会被阉割掉太多精华；而改编电视剧则是更好的选择。该剧的第一季共10集，已经在2011年由HBO推出，取得了巨大的成功。按计划第二季将在今年4月开始以各种方式播出。剧本由作者马丁亲自参与制作，内容上忠于原著。按照一年拍一季电视剧对应一本书的速度来算，它会让那些追美剧的朋友追到欲仙欲死。

游戏

有关《冰与火之歌》系列的视频游戏也有不少。最近的一款游戏是去年推出的《权力的游戏：创世纪》。这款游戏采用即时战略和策略相结合的玩法。故事背景发生在小说时间线的多年之前。由于各方面的原因，这游戏没有像它的原著和电视剧取得那么大的关注。今年又有一款角色扮演（RPG）《权力的游戏》电脑游戏将在5月15日上市。这款RGP游戏和电视剧的关系更加密切，引得不少粉丝高度期待。还另外有两款正在开发的游戏，一款是Bigoint开发的免费版大型多人在线网络游戏MMORPG。另外一款是社交类的游戏。总之厂商是决心好好挖掘冰与火的世界，压榨出其中的所有价值了。

GAME OF THRONES

冰与火之歌

史诗巨坑 权力的游戏

游戏类型	即时战略	发售日期	2011年9月30日
		游戏公司	Cyanide
游戏特点	和平+战争双玩法		
推荐人群	冰与火历史考古粉丝、脑补能力突出的人		



第一部《权力的游戏》
A Game Of Thrones
第二部《列王的纷争》
A Clash Of Kings
第三部《冰雨的风暴》
A Storm Of Swords
第四部《群鸦的盛宴》
A Feast Of Crows
第五部《魔龙的狂舞》
A Dance with Dragons
第六部《凛冬的寒风》
The Wind of Winter
第七部《春晓的梦想》
A Dream of Spring



乔治·马丁 Geoger Raymond Richard Martin

欧美幻想小说大师。1948年9月20日出生于美国新泽西州的贝约恩，在伊利诺伊州伊凡斯顿的西北大学就读，主修新闻写作，1971年取得硕士学位。同年开始职业写作。曾多次获得雨果奖、星云奖。代表作有《光逝》、《风港》、《热夜之梦》、《图夫航行记》等，一些短篇如《局中变》也广受读者们的喜爱。最著名的成就是《冰与火之歌》。目前该书仍未完成，所有粉丝都希望他老人家身体健康，尽快填坑。



《冰与火之歌》不同于传统奇幻小说中好人打坏人、勇者斗恶龙、并有许多夸张的剑与魔法的情节，而是以较写实的方法去呈现故事中的世界。全书的人物都有自己的鲜明的特点。读者看书时能触到真实而丰富的人性，而不是看到一个个标签化的角色。

全书一个特点是采用POV写作方法，小说的每一章节名称都是一个人物的名字，该章节就是以该人物为视角进行展现。这些角色互相独立，但彼此又有联系。

某些角色一开始看起来似乎是一个坏人，但是随着他心理活动的展开，他悲惨的过去，他心里的挣扎，他要做出那些艰难的决定的原因全都显露了出来；有些人一开始看起来是个打酱油的龙套，写着写着似乎成了书中的主角。有些角色初看光芒万丈，似乎是一代英雄，但后来他突然就死于非命……

《冰与火之歌》中的角色没有一个能够轻松地活着，每个人都在历史中有着自己的位置，又被历史的洪流所摆布。无论是你是国王、是丞相、还是王位继承人，都可能被各种突发的大事件所劫持，背离了自己内心。在事件的磨砺下，一个个饱满真实的角色跃然纸上：异样的恋情，变态的人格，扭曲的心灵，这些都在小说中有精彩的展现。

作者的高深造诣就在于将书中角色的切换转接得非常流畅，读者既能够看到每个角色内心的活动和冲突，又能够看见画面广阔的整个世界。同时故事也在这种局部透露，局部保留的进程中维持了悬念。整部书从头到尾保持着这样的情节张力，故事在矛盾和冲突中一直持续下去。对于同一事件，不同角色的视角里，会有不同的看法。读者作为一个可以看到多个人物视角的“上帝”，能够通晓他们之间的误会。事情的真相就需要读者自己去推敲。

在某些国家，某些人认为幻想文学只是小朋友才读的东西，被归入“少儿读物”一类。《冰与火之歌》完全跳出了这种狭隘的界定。比如它在讲述战争时，不光歌颂战场上的英雄们的英勇行为，同时也描写了战争中平民们的生活，讲述了战争给普通人带来的不幸遭遇。书中展示了大量美好的东西，同时也不惜让丑恶跳出来抹杀这些美好。这种悲剧不仅仅是个人的，而是弥漫在在整部书中，对我们的真实世界也有着冲击。所蕴含的痛苦和批判让全书更像是一部主流文学中的作品，而不是一本简单的类型小说。



▲ 由于采用了全新的图像引擎，本次游戏的画面应该会让大家满意。



▲ 虽然故事发生在一个架空大陆，但其对人性的思考和刻画就像是当今世界的一个翻版，很细腻，也很残酷。如何在游戏中表现类似的主题始终是一个难题。

剧集已经火爆了

原书的作者马丁曾转行从事了多年的编剧工作。在小说《冰与火之歌》写作时，他在章节的结尾处留下了很多的悬念或者剧烈的转折，全书章节和章节之间的节奏非常紧凑。同时，书中的人物的对话非常有趣，有的时候充满智慧，有的时候幽默搞笑，还有各种动人的情感暗线。

有了以上特点，这部小说被改编成电视剧再好不过。2011年，HBO电视网投资将近6000万美金的预算拍摄了同名的10集系列剧。最终成型的电视剧可以说是获得了令人难以置信的成功。它不仅吸引了大量极客和宅男界的观众，同时还吸引了许多原先对奇幻题材并不感冒的居家型观众的青睐。

有了上一季的成功，该剧集的第二季也进展顺利，4月就将和大家见面。小说的第二部原名为《冰与火之歌：列王的纷争》，但HBO准备让电视剧沿用第一季《权力的游戏》的名字，以免不了解小说的观众感到困惑。



▲ 为了在电视上呈现华丽的效果，该片投入了大量资源打造出奇幻世界的视觉特效。最好的例子是该剧的片头：用一种机械模型的方式把冰与火世界的地理位置介绍清楚。该剧的主题曲也因大气的风格被广大粉丝奉为经典。





▲ 除了华丽的特效，一流的演员整容也是该剧成功的原因。这些演员本来不是家喻户晓的名人，但经过这部电视剧的熔炼，他们中的不少人也已成了大明星。表现最突出的就是小恶魔的扮演者Peter Dinklage，他的精彩表演为他捧回了第63届艾美奖剧情类最佳男配角奖和金球奖电视剧最佳男配角奖等奖项。







▲ 虽然也有兵种相克等RTS中的概念，但是实际战斗并不能凸显出他们的特点。同时，游戏的一大套复杂的东西把平衡性拖累了，而且战斗中也缺乏火热的场面。

RTS游戏萎靡不振

《权力的游戏：创世纪》是去年9月发行的游戏。电攻曾有过介绍。游戏有两套平行的规则，分为“和平时期”和“战争时期”，对应完全不同的游戏玩法。

和平时期主要玩外交和阴谋。这些概念听起来很厉害的样子，但玩起来就不一样了。在和平时期，玩家在游戏中所能做的事情都比较乏味。比如“把一个姑娘送去敌人的城堡，将她作为一个筹码换回联

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

盟。”这类情节在小说中是有出现，也很恰当。但游戏中让玩家亲自做出这样的决策，就会人觉得自己是毫无人性的权贵。这种权力的把戏一点不好玩，只有历史上的那些真贵族才能从这些勾当中获得统治的快感。

另外，游戏还有一个蛋疼的设置。和平时期内所做的一切努力，到了战争时期就全都不算了。一旦打起仗来，完全要依靠部队说话。同时，你每制造一个单位，就会增加你制造下一个单位的成本。这样就让直接开打变成了最轻松的取胜方法。



▲ 这款游戏的画面放在十年前大概还能算清秀，但放在2011年还是有一点让人不习惯。



▲ RTS游戏的某些设计借鉴了桌游版本的《权力的游戏》。有些计谋在纸上看看是挺不错的，但是在一场真正的即时战略游戏中，它们给游戏性带来了一定负面的印象。也许设计师没能掌握好这种糅合策略游戏和即时战略的游戏节奏，在操作的时候，我常常感觉自己是在用纯鼠标操作星际三种族600人口的混合部队。





▲ 这一款RPG游戏和电视剧之间的联系非常紧密。从人物外形就可以看出，游戏中的人物和电视剧中高度相似。

期待RPG游戏表现



▲ RPG游戏中将会加入全新的场景Riverspring，在小说和电视剧中并未出现过。整体走一种外传或者是补充支线情节的路线。想要对那个世界的细节有更全面了解的粉丝没有理由不玩一玩。

上一款冰与火游戏没有获得与之名声相匹配的成功，同一个公司（Cyanide ）毫不气馁，马上要推出下一款角色扮演类的《权力的游戏》。根据目前流出的前瞻来看，公司似乎对这款RPG游戏投入了更多的资源进行开发和制作。这部游戏将会和电视剧有更加紧密的结合，在内容上可以作为一部外传。

但一些冰与火的粉丝对于RPG游戏的表现同样担忧。在原著中，作者承托尔金的精神，对于魔法的元素运用得非常谨慎，适可而止。作者马丁认为，魔法等超现实元素就像是调料，可以用一点点缀气氛，但不能滥用。《冰与火之歌》虽然是一部典型的幻想小说，但对魔法的描述却很简略，少有壮观的魔法战斗和华丽的魔法技能。相关的战斗反而更像是中世纪骑士战斗配合一些炼金术和鬼怪元素。

如果新出的RPG游戏把重点放在魔法技能和战斗技能的培养上，无疑就会失去原作的风味。而小说中无数的扣人心弦的情节和复杂的人物能否在一款RPG游戏中被很好地表现，仍然是一个疑问。



◀ 冰与火世界的魔法本已衰落。只是龙的复活让已经消失很久的魔法又再临人间。所以粉丝们很关注游戏中的战斗系统，目前看来，游戏可能会采用一种类似动作类的战斗形式。敌人的护甲类型会有明显区分。



指环王 北方战争

电影相关的游戏 你懂的……

游戏类型	角色扮演
发售日期	2
游戏公司	
游戏特点	一人操作三职业，有《龙腾世纪》的影子
推荐人群	喜欢美式ARPG并对《指环王》剧情有爱的玩家

对我个人的观点来看这款以《指环王》为主题的游戏，如果没有很刻意地去端详游戏的内容，其实说真的它一点也不起眼。当我接到《指环王：北方战争》时，第一个刻板印象就是觉得这只不过是一款改编自电影的游戏罢了，再加上《指环王三部曲》的话题持续退烧，甚至不如《哈利波特》来得吸引人。不过经过我对游戏剧情和操作的数小时的研究摸索后，不仅被游戏本身所吸引，还对它的周边信息产生了浓厚的兴趣。



剧情｜其实是电影的完整补充

正如我先前所提到的，游戏的剧情已经不是很新了。但是，要知道《指环王》的小说是一回事，电影又是另一回事了。国内玩家多半都是从电影中来了解这部国外经典奇幻小说的剧情的。但是，这远远不够，可能你了解的内容只是小说中的

▸编：贪睡猫 ▸美：哈秋



1/5或更少，那除了看书之外，你若是想了解更多关于《指环王》的剧情内容，通过游戏途径绝对是最好的选择哦。也就是说这款游戏的内容主线还是按照电影中的流程来走的，但表现的内容完全都是电影之外的剧情补充，对电影里一些被忽略的剧情做了详细的描述，比如护戒兵团是如何组建起来的，北方王国又如何从战乱中重新联合起来对抗魔都等等，在这里我就不细说了，还是要进游戏才能体验完整。



触发营救狮鹫王的事件，交代了为什么电影结尾狮鹫兵团会来帮助人类



北方精灵会派兵支援圣盔谷其实也是之前联系好的

战、法、弓

三位一体自由切换

游戏允许玩家在单人战役模式里担任法师、游侠、矮战三个职业，并在游戏的过程中还能任意切换操控其他二位英雄，让玩家无需重新开始游戏才能体验其他角色。支援最多三位玩家剧情合作、持久战玩法成为游戏最大的卖点之一，玩家间能彼此互补角色能力不足的部分，当然也能在线上交换在单机里打到的宝物。虽然能够一起连线的人数不多，又碍于忠实原著小说的设定，连线的玩家无法使用重复的角色来进行游戏，这点就稍微有点麻烦些。不过笔者觉得会这样设计并不是没有原因的，像是法师比较偏向于支援、辅助的法术，如果整场三个人都使用法师来进行游戏的话，绝对是连半路上所出现的巨人都打不死，更别说是驻守每一关的魔王级敌人。



游戏中玩家可以自由选择三位英雄



遇到了小BOSS，巨型食人妖



角色属性是很纯粹的DND角色扮演类型



要多探索地图，寻找到的宝箱里有很多装备哦

值得一提的是，每一位角色也各自拥有二种独特的功能，例如：矮人战士能在石缝里敲到额外的金币，法师能收集路上的草药炼金等，完全符合真正“合作”的需求，如果你会的技能别人也会的话，那就会失去了一部分连线合作的乐趣了。就拿笔者与好友连线的经历来说，扮演矮战的玩家都会冲到前面拉怪，而操控游侠的玩家则是留在大后方使用弓箭削血，而担任法师的我就会站在二位玩家的中间施展补血、护盾的法术。因为矮战的独特技能可以获得更多的金钱，所以都会很好心地帮我们购买更好的装备，而我就用药草调配出来的各式药水作交换，让自己与好友在语音上的互动次数增加了不少。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



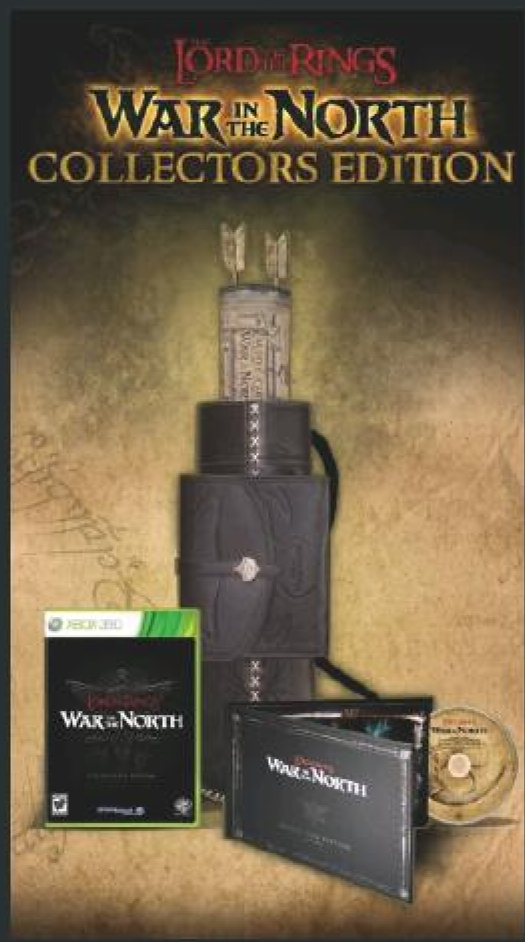
阿汤有话说：

游戏整体玩起来非常接近前阵子流行的《龙腾世纪》，但是相比下来又不如龙腾来得干脆利落。风格虽说是使用了动作格斗类型来呈现，但游戏的主体上还是美式RPG要素比较重，主要是游戏的过程中皆采用互动对话的方式来铺陈剧情，这就让我们玩起来感觉很拖沓，其实，剧情神马的对于我来说已经滚瓜烂熟了。

除了游戏我们还要关注什么？

游戏的两大典藏版 PC除外





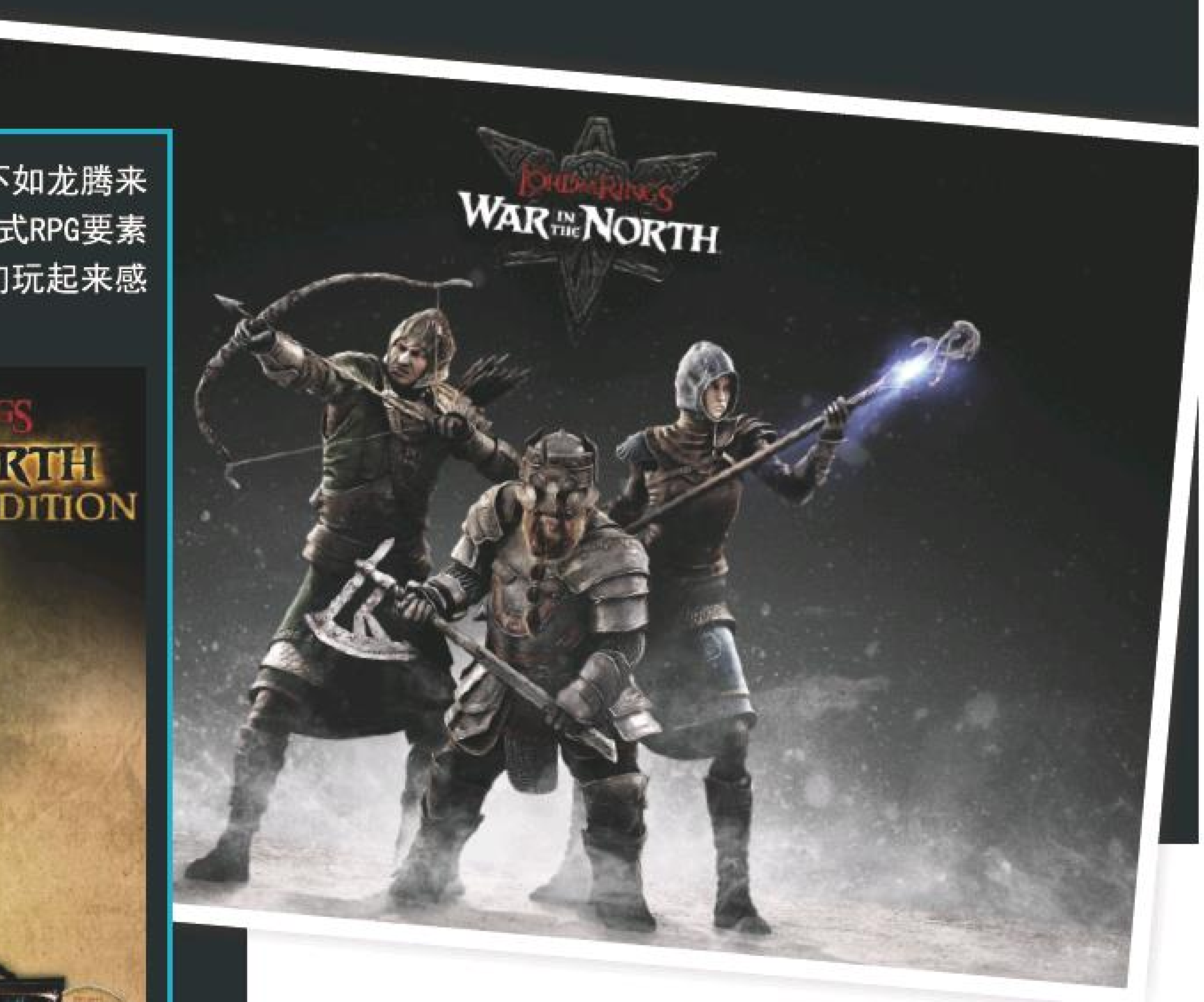
- XBOX360版本的典藏版赠送的是一件游侠皮箭套和一张中土北方世界地图。
- PS3版本的典藏版更有爱，赠送的是一个巨型食人魔和矮人战斗的手办，据说是金属制的哦~



PC玩家内流满面……

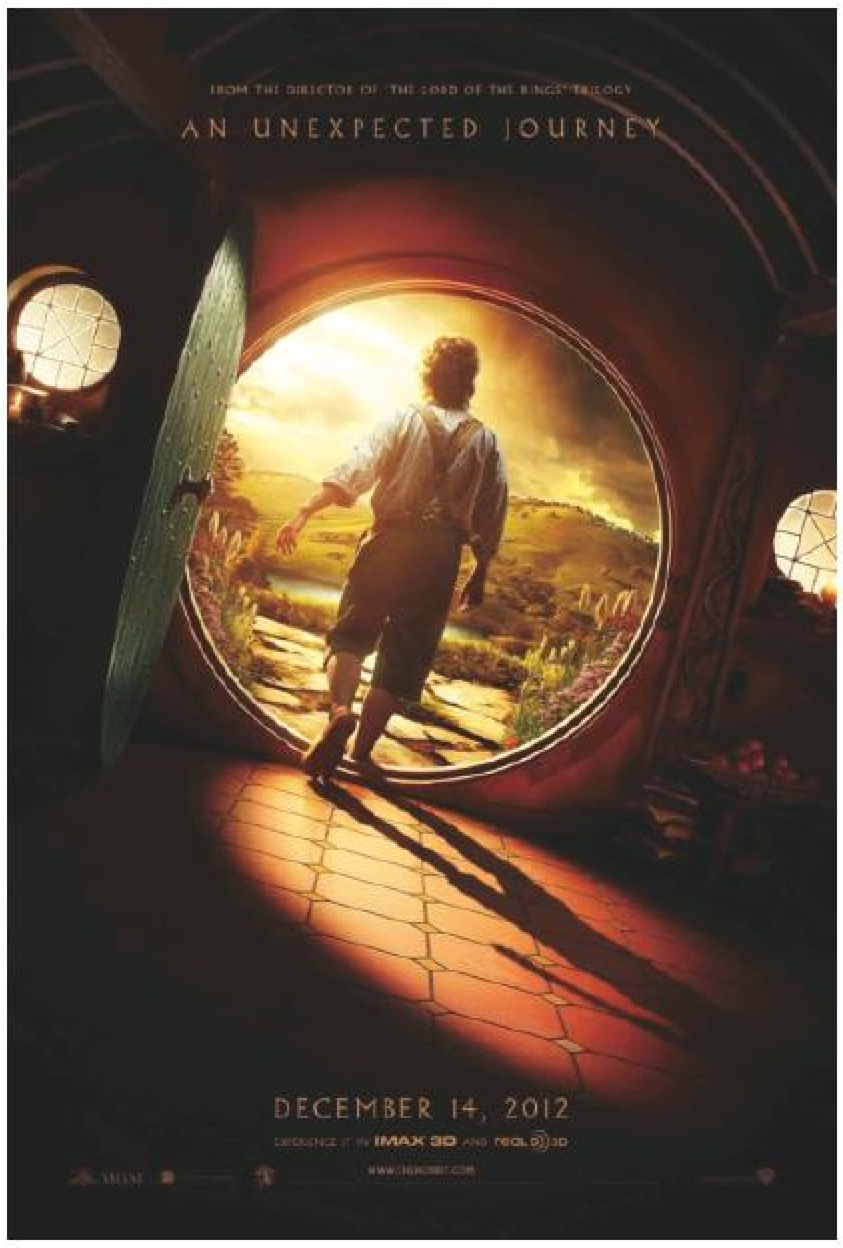






2012年放映 《指环王》前传电影

《霍比特人》（The Hobbit）是即将上映的奇幻冒险史诗电影，是《指环王》电影三部曲的前传。《霍比特人》的故事大致发生在《指环王》三部曲之前60年左右，讲述弗罗多的叔叔——“霍比特人”比尔博·巴金斯的冒险历程。他被卷入了一场收回矮人的藏宝地孤山的旅程——这个地方被恶龙所占领着。由于灰袍巫师甘道夫，比尔博出乎意料地加入了由13个矮人组成的冒险队伍中。他们要面对成千上万的哥布林、半兽人，致命的座狼骑士以及巨大的蜘蛛怪，变形者以及巫师……据悉影片依然由彼得·杰克逊执导。改编自托尔金于1937年发表的同名小说。影片分为上下两部，摄制组已经在新西兰开始拍摄。预计分别于2012年12月14日和2013年12月13日上映。



编：贪睡猫 美：哈秋



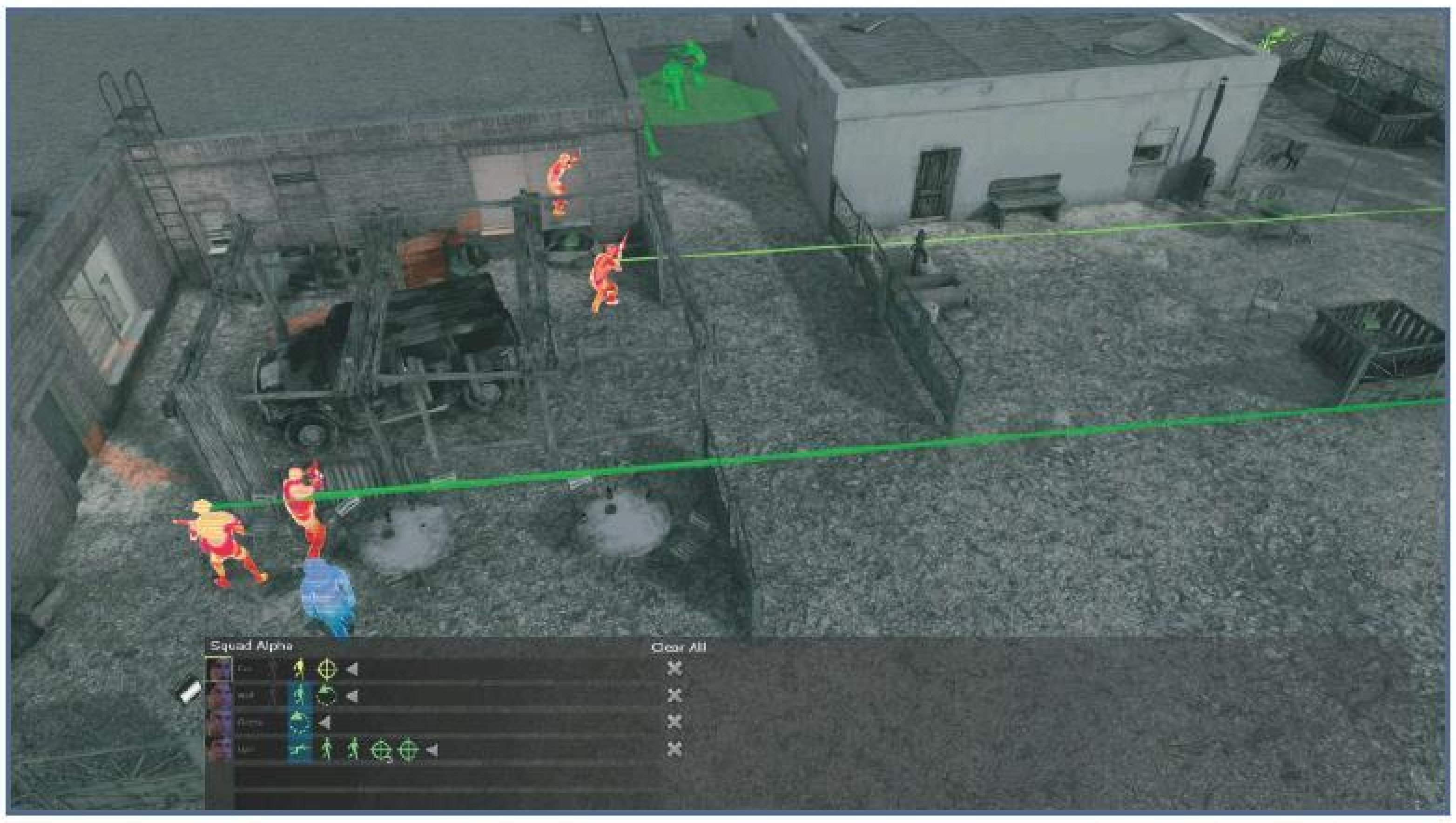
让我们一起玩着游戏慢慢变老
铁血联盟：卷土重来

《铁血联盟》一个虽然游戏性初中但是并不出名的游戏，老实说某猫初识铁血也是因为过去电攻上的某篇攻略。当时某猫还仅仅是个读者，但是在篇攻略的指引下进入了铁血的世界。时过境迁，现在已经变成小编的某猫看到这个游戏可谓真的是百感交加。过去的《铁血联盟2》作为一款叫好不叫座的游戏，可以说是典型的少数派精品。相隔了这么久，过去这么多铁血新游戏消息不断胎死腹中的现在，“卷土重来”重新让大家知道还有铁血这么款游戏存在，真的是让人感受到“过去一起玩铁血的同学啊，我们正在慢慢变老”。

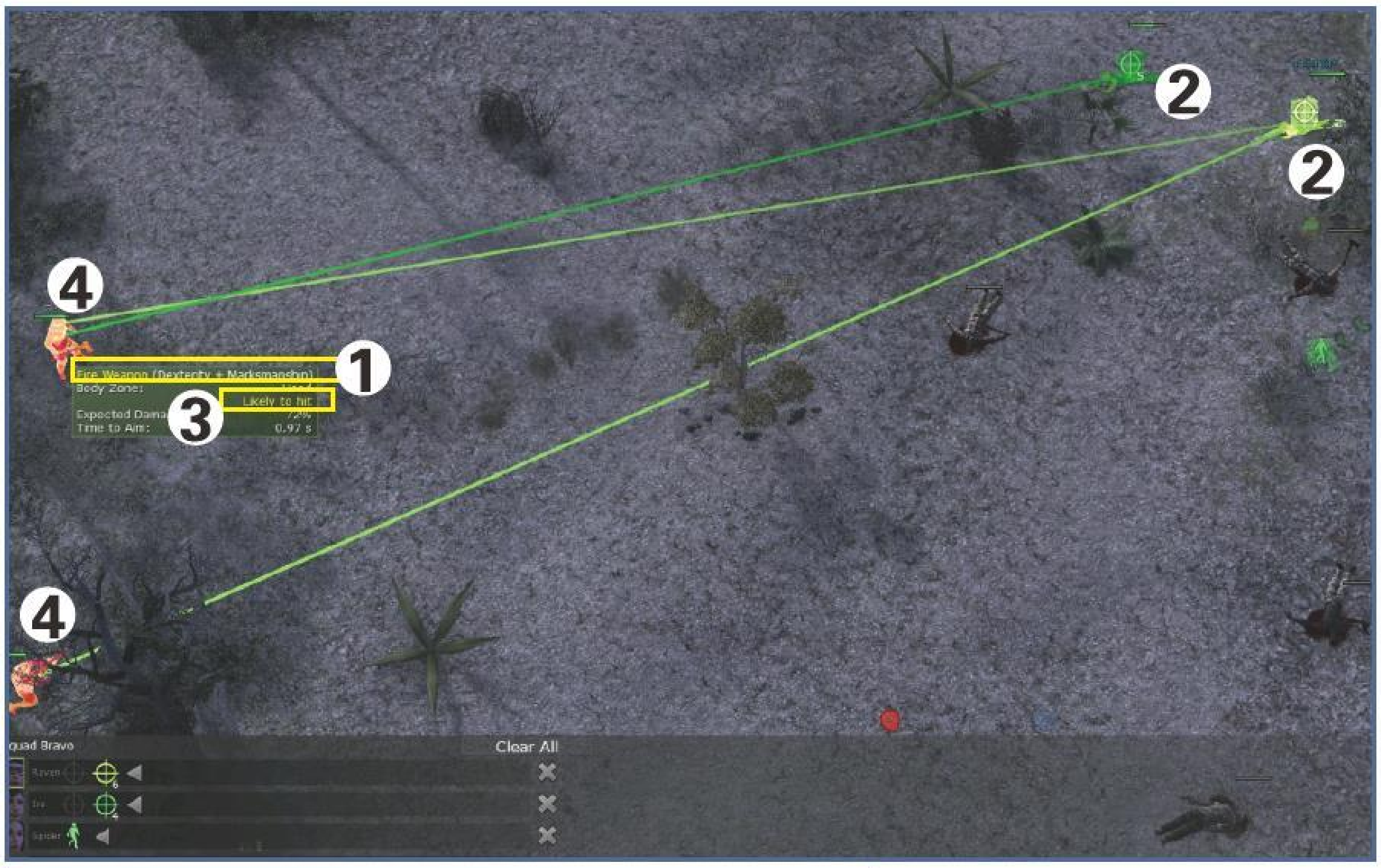
这里有盟军敢死队
——铁血联盟的战术

与以往的《铁血联盟》相比，战斗系统的改变是本作最大的变化，原本的“半即时半回合制”的游戏方式可以说是一个难以逾越的经典。本作虽然很可惜没有能够继承下去。不过新的战斗系统也有着属于自己的特色，加快了游戏节奏的同时，尽可能保留了原本战术布置的精密操作。

在游戏中你可以通过使用空格来暂停游戏，然后进入战术布置画面，这个便是铁血联盟相较于其他即时战略游戏区别的地方。你在激战时选择暂停，定下心来编制一长串的战术指令，然后继续进行游戏，让你操控的佣兵按照你的操作险中取胜。游戏中操纵多人联合完成一些包夹战术后的成就感可是十分强的。



▲ 你可以布置多个战术指令，然后佣兵们会逐个完成。



与以往的《铁血联盟》相比，战斗系统的改变是本作游戏中相关的数据和属性影响相当的多而复杂，这是游戏为了尽可能体现真实性，而不是用某一数值去决定某一事情这样简单的方法。但是这样也早就了游戏的复杂性，虽然《卷土重来》中进行了将其简化于操作中，不过有许多设定可能依然需要玩家慢慢摸索。

❶ 影响此次攻击的属性。
❷ 攻击的部分，分别由头部、身体、腿部供你选择。
❸ 命中率。游戏中只会有一个关于命中率大致文字描述，而不是显示百分比。
❹ 开枪时间间隔。小手枪在这项会有极大的优势，而狙击枪则为极端劣势，体现了狙击手被近身后的极端尴尬。



▲ 游戏中的各种姿势站立、跑动、半蹲、卧倒都对武器的命中以及射击时间有着重要的影响，所以别觉得拿着狙击枪一边跑一边射击也可以打中人。



◀ 队友之间根据配合或者受伤、甚至被杀死都有自己的感想和发言。

这里有上古卷轴
——铁血联盟的队友

虽然比不上某些RPG的细腻，不过《铁血联盟》内的队友也确实做到了各个鲜活的存在，多达50位左右的雇佣兵都有着自己的想法和好恶。有着共通语言的队友会在战场上真正的强力起来，一下有着亲属或者恋人关系的真正是上场是大家父子兵。不过还有一些极端交恶的队友，比如 和 两位就是典型的由爱生恨，别说在一起工作了，只要这篇土地上有对方的气味，你就别想雇佣另一个人。



▲ 游戏中你可以在AIM中招募40名佣兵，而游戏中更有不少NPC可以和你一同上战场战斗。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

这里有模拟人生
——铁血联盟的养成

除了队友各异的性格之外，队友的还有着各自迥然的属性以及技能。技能方面是佣兵们能力和性格的体现，这一项是不能改变的，可以说是佣兵先天优劣的一项最明显判断。而属性值这是可以通过后期培养的，不过可惜的是本作不像二代那样完全开放式的养成，在本作中加入了一定的限制。也可以说是为了不让你培养出全部100分的无敌超人。



▲ 大众情人的fox技能是裸体主义……如你不让她穿衣服会士气大幅上升。



▲ 一些年老或者体型过胖的佣兵这有着惩罚属性，奔跑时会大幅消耗精力，当然年轻力壮的小伙子就会减少消耗。



▲ 每个佣兵也有着上场的武器，让他们使用自己擅长的武器才可谓是明智之选。

这里有穿越火线
——铁血联盟的枪械

作为现代战争游戏，枪械的多样化是必不可少的。游戏中出现的武器在现代战争游戏中绝对是属于多的，一些精品枪械自然不会少，而且每一种枪械都可以在游戏中找得到自己的重要用途。而不像一些



▲ 数量众多的枪械，如果后者后期MOD的扶持，有望再次成为另一个武器博物馆。

游戏拿着某一把强力冲锋枪一杀到底。

当然现在《卷土重来》还是属于原版阶段，本身还是有着一定的设计上或者数据上的不合理，一些在二代MOD征战的老玩家一定对数量或者设定上有着诸多的不满。这些想法也只能在后续的MOD中慢慢修正，毕竟当初二代也不是一日而成的，也是经过了无数MOD的洗礼才奠定了今天的地位，相信随着越来越多的玩家投入，游戏会有着越来越多成熟的武器。



▲ 武器本身都有着多种以及隐藏的数据设定。当你射击时超过射程或者射程过紧都会让你难以瞄准，面对持刀的对手依旧想要零距离狙击爆头的事情可谓是不可能的任务。

期待真正的完成品

虽然这样说可能有点扫兴，不过现在的“卷土重来”可谓是真真实实的半成品，有许多应该有的功能明显缺失。不过在官方现在也在很努力的在后续的补丁中补完，显然这也是工作组资金捉襟见肘的表现吧，游戏做到这个份上也真的是难为他们了。

当然就目前来看“卷土重来”还是有可取之处的，不然我也不会花费这么多唇舌来介绍，毕竟当初《铁血联盟2》之所以成为少数派精品也是凭借着之后无数MOD的跟进。所以，玩铁血的同学们，让我们慢慢期待吧。





6年等待27年历史 三国志12

一个游戏可以可以经历到十代就已经是非常不容易的事情了，而光荣的历史模拟策略游戏《三国志系列》历经的26年本身就已经创造了一段历史。现在时隔久远之后最新的12代终于呈现在了玩家的面前，接着这个机会某猫就来为大家回顾一下三国志系列的历史，已经在新作中究竟有着一个怎么样的继承和发展。

三国志Ⅰ 1985



光荣在1985年12月13日推出的系列的鼻祖，登录的机种是现今已经被称为古董的红白机。当时的游戏市场也同三国乱世一般处于混乱的局面，现今一些已经备受瞩目的的游戏公司在那时可是名不见经传。而光荣在那时创新性的开发了出该系列游戏的鼻祖，同时也是最早的三国体操游戏，在现今看来这样的突破可谓难能可贵。虽然该游戏有着浓厚的历史氛围，但是之后南梦宫推出了三国系列，从另一个角度阐释的三国游戏也在当时抢了不少三国游戏的风头。

三国志Ⅱ 1989



于1989年12月1日推出的《三国志》正统续作，虽然之前说过了光荣在三国题材游戏上的难能可贵的创新，不过这部二代却无法让玩家感受到制作者更多的用心，玩家的认同度并不高，几乎是吃一代老本的过度作。而在这是南梦宫推出的系列二代《霸王的大陆》则是彻底吸引了玩家的眼球成为一代经典，彻底打了创始者光荣以及响亮的耳光。

三国志Ⅲ 1993



光荣自然并不是等闲之辈，不然也不会有了现在的光荣。1993年充满光荣夺回市场野心的《三国志Ⅲ》闪亮登场。这一作个人认为真正奠定了光荣在三国游戏上的地位已经明确了发展方向，事实上对于游戏中的诸多设计至今我也认为充满了乐趣和挑战，是君主制系统成型的奠基之作，同时也是我个人最有感情的一作。

三国志Ⅳ 1994



趁热打铁这句话应该就是为了四代说准备的，在大众接受了三代的系统后，令人觉得短的不可思议的1年后。《三国志Ⅳ》就在1994年粉墨登场了。由于有了前作的经验，游戏更进一步的对系统进行了调整，来平衡战斗以及种田。而创新的武将特技、攻城投石车也是似乎让战斗换人一新。但是光荣却犯了平衡性的毛病，这些过于强大系统，在加上离谱的连弩兵能力，让战斗称得上索然无味。《三国志Ⅳ》的诸多创新无疑是经典，但是其硬伤也成为了大家争议的焦点。

而至的一提的是，蛮族势力以及加强版的设定也在本作首次出现，而加强版之后更是成为光荣乐此不疲的玩具。

三国志Ⅴ 1995



继续在时隔1年后，1995年DOS平台上最后的《三国志Ⅴ》以继承前辈经验的姿态作为一个阶段的收宫之作。在吸取了四代那些过于破坏平衡的教训，五代在武将特技设定以及兵种上显得更加小心翼翼，一些武将个人成长和子嗣传承的细节也逐渐出现。而一些仙人角色也逐渐出现在了这片乱世纷争的大陆上，可以让玩家作为武将使用。事实上通过三代、四代、五代，光荣奠定了自己在SLG三国游戏上的霸主地位，不过这三代也有着各自分别的玩家fans群。至此已经成熟光荣三国游戏将要进行何种创新，需要走出那些道路又成了全新的课题。

三国志Ⅵ 1998



在之前的接连轰炸后，六代的出现让玩家足足等候了3年。但就像我上面提到了，在这样一个已经成熟的系统中需要进行何种创新成为了一件十分困难的问题，可惜就算足足思考了三年光荣依旧没有检出一份令人满意的答卷。也许光荣想要那些不喜欢种田的玩家也加入到这个游戏中来吧，被简化的内政系统让本作成为了一部轻内政重军事的游戏。并将战争系统修改为半即时战略的指挥方式，而电脑AI方面也没有进行特别的设计，变成拼经济然后让兵海对冲的游戏，显然创新的道路上并没有走对方向。

三国志Ⅶ 2000



继续冥思苦想的光荣现在最后明白老牌战略游戏暂时是无法交出让玩家满意的答卷了。所以索性逆而行之，抛弃了过往经典君主系统，而改以全新的武将个人系统，这也让2000年出现的七代在出现时成为了相当具有争议的一作。玩家选择的不再是一个势力，而是一名武将。你即可以一一名武将的身份尊重事实的辅佐自己的君主达成大业，也可以无节操的到处投奔，甚至弑君成为自立为王的枭雄。而游戏也在系统中加入了个人关系的RPG要素和物品。虽然喜欢传统的玩家不怎么满意，不过确实让游戏有了崭新的开拓。

三国志Ⅷ 2001



不管前代争议的如何，显然接受的玩家还不算少，所以以光荣的脾性在1年后果断的又发布了和上代相同思路的八代。既然仅仅时隔一年，那么我们也该明白其实八代称之为前代的加强版丝毫不为过。游戏彻底侧重于个人RPG要素上，武将关系以及子嗣等等诸多设定都为突出武将个人上服务。而一季度一考核的内政系统也是在此时诞生的。

三国志Ⅸ 2003



武将RPG系统无疑是让玩家新鲜了一阵子的，但显然不能不照顾喜欢传统战略游戏的老玩家的感情。而且从七代和八代的变化来看，武将个人系统上也进入了一个瓶颈。在沉思多年后，2003年的系列系九作，终于回归了过往君主制系统的正统上，而这个九代无疑是即创新和传统与一身的一作。九代在内政系统上其实相交之前并没有特别大的区别，武将个人上虽然不在突出不过你也可以细细对其培养。而变化最大的便是战斗系统，游戏中你可以设定好部队出征时的阵型、战略等等一切。但是出征后不会变进入即时模式一切控制都无法进行，也局势所谓的“将在外君命有所不受”。只有经过了10天这一个回合才可以发出下一步的命令。即时制的方式大大加速了游戏的速度，而且半不受控制的方式也让玩家投机取巧以少取胜的欺负电脑AI不再那么容易，充满游戏性的一作。

三国志Ⅹ 2004



如果说之前的九代是集旧世代君主制系统大成的一作，那么十代显然就是武将个人系统的RPG巅峰。一个游戏系列能够将数字达到10显然是相当不容易的，而肩负这个重担的本作显然并不轻松。不过比较有趣的是光荣竟然以武将个人系统来完成这个至的纪念的一作。虽然个人并不是特别喜欢武将个人系统，不过不得不承认这一作的表现显然不错，可以说让自己成为于2004时成为这一系统的里程碑。在发扬了之前所有RPG要素的同时，也突出了三国的厚重感，将部分君主制系统融入其中。迄今为止本作也有着玩家为其特制的众多MOD延续着这一作的生命。

三国志Ⅺ 2006



有关于这11作，相信接触的玩家也不少了。不过对于其评价，个人实在只能持以保留的态度。经过了两年的开发回归了君主制系统的本作虽然在画面上有了很大的突破，不过在其他方面实在说不上有什么可圈可点的地方。虽然是君主制系统，但是一些有着强大属性和强大技能的武将在战场上简直是鬼神一般的存在，一夫当关万夫莫开，这点在一些著名的历史人物更甚至是在蜀系武将身上特别明显，让战斗实在有点索然无味。在加上简化的内政，会让我以为打开的是无双系列。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

而现在经过了整整六年的等待，光荣终于要将系列的指针表向12的位置了。这一步究竟会是新的创新，还是对于过往的总结，作为系列间隔最长的本作究竟有什么值得我们期待的地方。现在就让某猫对于目前已经公布的部分重要细节进行分析和解析。

战斗系统

目前来看战斗系统和历届的作品都不相同，唯一有点相似的便是九代。不过本作在操作性上大大的进行了发展，融合了另一个著名的三国街机游戏《三国志大战》的不少要素。玩家可以认为是九代创作思路和《三国志大战》玩法的结合体。





▲ 可以看到战斗并不是按照过往的回合制规则，而是转为了即时制。玩家在有限的时间可以暂停、启动甚至加速，然后直接操纵部队的行动。

▶ 兵种的个体优势也被特别的强化，在侦查上骑兵富有得天独厚的优势。而其他部队也有着自己的特长。







▲ 也找结束后街道战也会迎来对面最后的防御堡垒，就像一开始说的，可操作的时间有限，如果时间一到没有攻下便会败阵。

▲ 被即溃后会出现逃走的地方将领，如果继续追击并且击溃的话便可俘虏。

▲ 用自己的部队去夹击对面落单的敌人，这类阵型调整现在需要你来全数掌控。

求贤秘策

秘策系统目前来看应该是全新的存在，这个与其说是一些策略，个人认为反倒是更像魔法的存在。究竟是好是坏现在还说不上，但确实感觉有些东西对于平衡性的影响还是比较大的。

▶ 一开始如果拥有的城市比较少，那么可以登录用的在野武将也不会有多少，如果都不甚满意的话……





▲



◀ 这样远在天边的武将也可以直接诶招募到你的豪下了。虽然方便了玩家，不过不得不说这个效果实在有点夸张，而且在没有电脑、没有网络的三国时期这个秘策究竟是什么原理呢？



◀ 瞬间你就可以招募整个大陆的全部在野武将。

战法

在之前的系列回顾中提到过，11代的武将个人战法虽然很好的表现了武将的个性。但某些武将却显得过于厉害，有点无双的感觉。在本次12代中，武将战法得以保存，但同时也进行了大量的修改。其变化便是和以上提到的《三国志大战》很像。





◀▲ 吕布被彻底围困，难道穷途末路了吗？武将战法“人中吕布”发动！



▲ 发动后对周围部队造成极大的伤害，低武力武将甚至直接溃败。

◀ 当然这样厉害的战法并不是可以随意发动的，部队需要占领阵来增加点数。而所有的点数是全部对共同的，究竟是像之前使用需要近乎于全点数的超强战法来奠定胜局，还是使用一些实用的小战法来逐步争取优势就看玩家的策略了。





▲ 战法自然也并不都是伤害性了，董卓据可以让全部队的攻击力上升。相较于11代，现在虽然依旧有着一些超强的战法存在，由于消耗的问题并不代表越强的战法就越实用，希望光荣在这一平衡把握上可以做好。

归还秘策

▶ 战斗中有时犹豫指挥不当部队全数外出征讨，自己的本阵遭到偷袭。







▶ 这个时候发动『归还秘策』。

◀ 瞬间自己的部队就回到了指定的本阵，反而将对面包围一举扭转战事。这个秘策的变态程度从图中的变化就可以看到，而且是无视物理法则的因果律武器……

一骑讨

也就是武将单挑，虽然这个在史实战斗中究竟发生过几次不清楚，不过在游戏中无疑是必不可少的男人与男人之间的浪漫。





▲ 目前来看一骑讨的发生和九代一样是随机发生的，只要部队接近后就有可能触发。

▲ 战斗的方式是使用“天、地、人”三种牌，其实也就是剪刀石头布的规则，武力越高牌的数量越多，而一些特殊的技能也可以增加攻击力。这个系统很好的解释了“三英战吕布”为什么会赢，三个人剪刀石头布各出一个，吕布兄就算牌再多还是要输给一个。



▶ 单挑后如果失败且士气变为0的话，便会直接溃败，这对战局会有很大的影响。



▲ 单挑的回合最大为五，回合到了之后上方表示士气的条越多者为胜利方。当然如果直接打倒了对方便直接获胜。

兵种

本次的基本兵种还是为三种，而其他特殊兵肯定还是有的，不过获得方法现在未知。而兵种之间的关系也依然是石头剪刀布的互相克制。



◀ 枪兵在攻城是拥有十分不错的杀伤力。而且面对骑兵是可以发动『奋迅』造成大量伤害。

▼ 弓兵是远距离兵种，可以在一些险要地形进行攻击。其技能『猛射』是枪兵很大的威胁。



▶ 骑兵拥有最高的机动力驰骋战场。『突击』对于弓兵的压制也相当出众。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

幕府将军2 武将的陨落



B 期待度	发售日期	2012年3月23日	策略类
	游戏公司	Creative Assembly	
	游戏特点	冷兵器大战热兵器	

推荐人群：连三国志12都不能满足的策略爱好者



《幕府将军2：武士的崛起》是一款非常优秀的策略类游戏；这次推出的《武士的陨落》是顺着同一个主题发布的独立资料片。故事发生在上一代游戏300年后。西洋列强将在游戏中出场，用坚船利炮轰开日本国门，激起一场改变国家命运的血腥内战。玩家将从6个重要强藩中选择一家，为幕府或天皇而战。和前作相比，这款游戏的主要特点是加入了大炮火枪等装备，一下子把原先武士们的那一套战斗观念颠覆了。相传下一代全面战争系列的游戏就会进入到第一次世界大战时期，又会有更加新的武器装备带来战争概念的变革。

3月策略游戏的王者当然是《三国志12》无疑；但策略游戏也并不是它一家独大，玩家有兴趣也可以试一试这款“将军”，武士和火药风格的设定也别有一番情趣。





▲ 游戏中出现了革命性的海陆协同作战。陆军可以呼叫沿海的舰队炮击支援战场；同样，岸炮也能够对海上战舰造成重创。这种打法让玩家需要好好思考，如何革新游戏的战略。这些新式的铁甲舰对整个战争的进程起着决定性的作用。



▲ 在运营方面，武将的陨落加入了近代的铁路运输网和三种新的从事官：外籍教官，维新志士和新选组。挑选人才，管理经营依然是策略类游戏的重头戏。经济实力是一个国家发展军事实力的基础。

◀ 巨型的化身依然是该款游戏的特点。资料片增加了四十多种新随从，三十多种新甲胄装备，还有各种新的技能树。



起源 雷曼

超好玩超可爱游戏

A 期待度			
发售日期	2012年3月29日	横卷动作闯关
游戏公司	Ubisoft Montpellier	
游戏特点	跳啊跳	

推荐人群：孩子气的大叔，以及所有人

《雷曼》是育碧Ubisoft公司的成名作品。当年育碧本是名不见经传的法国游戏小作坊，就是靠《雷曼》系列一炮成名，长成了现在的欧美游戏巨头。

雷曼游戏的最新一代作品《起源》去年11月就在PS3，Xbox360和Wii平台上发售。今年终于有PC版本出现。本作中，雷曼将和他的朋友们周游世界，在风景优美的旅行中回避各种奇形怪状的敌人，顺道做一些有趣的事情。

画面优美 满分品质

相信每个玩家看到《雷曼：起源》的游戏画面都会感叹——这个世界太美丽了！

制作者的花了大心血，打造了这样一个如梦似幻的童话世界。在场景刻画上，游戏采用了大量鲜艳的色彩，配色让人非常舒服，色彩缤纷但又不至于让人觉得太过繁复。简单来说，玩家眼中的世界绝对亮丽明快。游戏的过程就始终是在这美轮美奂的2D卡通风格画面下进行的：背景可以是放大版的冰冻鸡尾酒；机关可以是一台大号烤面包机；怪物受到攻击后就会膨胀变大，变成一个肥嘟嘟的充气泡泡。如画的卷轴慢慢滚过，淘气的英雄向未知的前方挑战。玩腻了那些色调阴暗、气氛诡异的所谓“大制作”（没错，打僵尸的游戏，说的就是你们！）再来看看这么精美的手绘风格的游戏画面，说不定你又能找回生命中的阳光和温暖了。



我们有多久没见到过这么清新可爱的游戏画面了？游戏的各种场景画面都让人感觉回到了童年，在看一部动画片





游戏的场景层次分明，手绘的小细节无比细腻，偶尔还会因为光线变幻切换成剪影模式。整个图像的呈现方式让人耳目一新

游戏关卡设计精妙无比

在美丽的画面之下，处处藏着巧思的场景。游戏中有多达60个关卡，荒原、丛林、水下、极地、高山、火山等等，可以说是丰富多彩。玩家可以在游戏过程中解锁新能力、带着新能力重玩之前的关卡，发现新的路线和秘密。游戏的关卡设计得非常有趣，既有传统的横版动作游戏的内容，也有弹幕射击的要素，甚至还会出现“俄罗斯方块谜题”。因为画面那么美，总能勾引人仔细琢磨这些关卡里隐藏的秘密。在主机平台上已经有成千上万的玩家反复体验这些让人着迷的关卡。

简单易上手的操作和出色的关卡设计，是成功动作游戏不可或缺的两要素。《雷曼：起源》里，玩家一开始只需要控制角色进行跑、跳、打这几种基本指令即可。随着游戏的进行，角色也可以解锁急速跑、蹦蹦跳、顺墙跑、顺绳滑、水中游、自驾游、雪地滑、空中飞、障碍破坏、坠落攻击，弹墙跳等衍生动作。在多人模式下，也有两个角色互相配合起来才能做出的特殊动作。如何活用它们穿越一个个机关谜题才是考验操作者水平的关键。考虑到面向广泛的玩家群体，游戏的关卡难度并不高，想要通关甚至可以说轻而易举（因为有无限复活）。但想要完美收集到所有收集品就要花上一番脑筋了。游戏的评分系统也十分细致，相信一定会有高玩为了刷新最高分而不断挑战游戏的每个关卡。







游戏的基础玩法就是“跳啊跳”。同时躲开各种陷阱和机关，干掉从屏幕各方不断刷出来的各种怪物。游戏支持合作游戏。PC版多人合作的细节还不明朗，但在主机板方面，游戏支持4人线下合作。这种合作模式是无缝切换的。玩家随时可以加入或离开游戏而不会影响其他人的进程。结合PC操作的特点，双人键盘热座玩法应该是会保留





风格各异的BOSS也令人印象深刻，本作的BOSS战让人一目了然，你马上就能知道哪里是可以打的，哪里是需要躲的





游戏坚持雷曼一贯的贱贱的搞笑风格，无论是跑路还是跳跃，无论是揍人还是被揍，即使是在过关载入画面的时刻，这帮家伙都不会忘记做出各种喜感动作，令人捧腹，誓要将搞怪进行到底。游戏过程中两名角色可以进行有趣的互殴，残害自己的兄弟是所有合作游戏永恒的主题。和朋友一同玩可爱的游戏，开心了就笑一笑，也就把人生又苦又短这件事情给忘了

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

质量效应3

S 期待度			
发售日期	2012年3月6日	RPG+TPS
游戏公司	BioWare	
游戏特点	射击型史诗RPG	

推荐人群：硬科幻粉丝 物理控

BioWare的作品向来以严谨、大气的风格著称。不论是画面素质，还是游戏内涵，《质量效应》都不会让喜欢科幻游戏的玩家们失望。如果您一直留意我们的杂志，就会知道BioWare公司为了让游戏中的主角长相更加标志，甚至发起调查活动，让玩家亲自挑选主角的外形（见去年11月杂志新闻）。有这般认真态度，制作出来的游戏至少也是一款精品。

质量效应游戏的重点将是勘探、激烈的战斗、有深度的非线性的故事、丰富的可定制的盔甲和武器外观。总之，它不是那种你1级搓个火球打人9点伤害，七年后85级搓个火球打人90000点伤害的数字游戏。



◀《质量效应3》中，整个银河系都遭到一种名为”收割者Reapers”的机械性外星生命的威胁。这些古老的机器在整个银河中肆虐，所过之处寸草不生，只留下一片灰烬。在其他星系文明的母星遭到打击后，地球也已经处于沦陷边缘。

玩家再次扮演救世主的角色，你和你的精英队友（不少还是来自其他星球的外星队友）一同对付这些只知道毁灭的机器。你可以选择不同的种族和不同的职业，搭配形成一支精锐的特种部队。当然还有很多漂亮的武器可以使用。如果冰冷的高科技武器不够用，还有类似于魔法一样的“异能”也可以拿来对付敌人。总而言之，和所有的RPG一样，好好锻炼自己，用各种法子清扫敌人吧。希望你们能一劳永逸地解决收割机器入侵的问题。如果你们失败了，那么等待着你的就只有灭绝。




打外星人的游戏，难免要和一些长相丑陋的大块头狭路相逢



► 质量效应3对战斗系统的改变不大（相对质量效应2与1的改变而言）。BioWare在战斗系统的制作方面已经越来越娴熟。第三人称射击的战斗方式完全融入了游戏的剧情发展之中。玩家不会感觉到游戏进程中的明显分割。在操作感方面，质量效应坚持RPG游戏的本格，玩家有更多的战斗选择，不像某些射击游戏“狂点一个键”那么无脑。

战斗系统改进

- 难度增加，普通难度相当于一般而言的初级专家模式。
- 节奏加快，总体而言战斗的进程加快了10-15%
- 动作更敏捷，主角现在可以自由翻滚、跳跃，也优化了操纵和掩护射击系统，在跑动中的动作衔接也更加自然流畅。
- 肉搏战加强，所有职业都有了肉搏的能力，并且每个人都有自己的独特的终极重击。
- Ai改善，敌人在战场上会有特定的行为模式。例如有些会配合其他的敌人，有些会绕开玩家的掩护等等。







武器系统改进

- 每个职业都有使用任何一种武器的能力。但是，每个职业每次能携带的武器数量是有限的。只有战士可以一次携带所有武器。
- 武器打造系统回归，现在玩家可以对武器的进行打造，在各个部分打造出独特的配件，不同的武器在外观和新能上有所不同。
- 玩家可以捡起敌人掉落的武器。
- 如果你有质量效应2的存档，你本来拥有的武器都能以某种方式继承。
- 手榴弹回归，新的手雷将会和传统的有不同的外观。



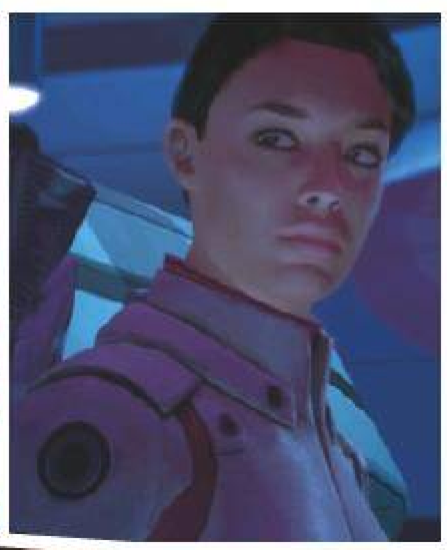
◀质量效应3的异能发展更加自由，一个类似天赋树的系统有着丰富的层次可以挖掘，每种职业的发展有自己的偏好，实用技能和花拳绣腿的区别就要玩家自己去体会了。

















◀作为一款史诗级RPG，游戏公司在质量效应的剧情变化上安排了1000多种“变化节点”。玩在这些变化节点做出的抉择将会直接影响后续游戏世界的历史进程。这也就是所谓的非线性情节。在游戏中，只要玩家做出了一种选择，未来的道路就会沿着哪个方向走下去，走下去。这种选择会影响游戏中其他人物的命运，甚至是地球的命运。

大量人物角色的塑造也是史诗级RPG的特长。游戏中安排了多种外星种族与玩家一起经历冒险，或敌或友还要玩家自己到游戏中发现。可以预先透露的是，其中有些人可以和男性主角发展浪漫关系，有些人可以和女性主角发展浪漫关系，而有些外星人则可以和任意性别的主角演艺潜在的罗曼史。好在这是一款可以存盘的游戏，如果您真的对某个角色有爱，那就读档重新来过，看看自己曾经错过的那条时间线上发生了一些什么。在现实中我们可没有这么好的福气，错过的爱不会重来。

星之物语 Q版佳作

魔法与机械共存的即时



游戏类型	角色扮演
游戏运营	腾讯游戏
游戏地址	ss.qq.com

虽然越来越多的网页游戏开始走上3D或微客户端之路，然而画风细腻的2D角色扮演类游戏，总是更受玩家的青睐，譬如前几年的作品《魔力学堂》、《乐土》等等就是很明显的例子。而在年前，腾讯也宣布了一款在画面上采用2D可爱风格的网页游戏，这款名为《星之物语》的新作无论在人设还是游戏的细节设定上都颇具诚意。本期，就让我们来一次《星之物语》揭秘之旅。

充满魔幻色彩的异界之旅



贯穿游戏的章节设定，外加书籍形式的剧情介绍大大增加了剧情的代入感！通过冒险，可以从个人的回忆中得知本性善良的奥菲利亚因为战争而变成了性格扭曲的命运女神。一连窜的不幸事件难道是女神在泄愤么？



《星之物语》的故事背景架设于充满魔幻色彩的异世界星球，游戏中各类建筑和地宫副本场景都充满了上古魔法融合现代机械的魔幻风格，而该作的剧情也非常耐人寻味，通过和游戏里的各色人物进行接触，你会逐步了解到这个世界正在被各种意想不到的灾祸所困扰，譬如发生在月弯小镇的不知名瘟疫、出现在精灵之森的魔化风精灵等等，而所有线索都直接指向了名为奥菲利亚的迷之女神。

同时，玩家在游戏里的身份也极其特殊，作为一个被强行拖入异世界的外来者，你兼具光明与黑暗双重灵魂的特质慢慢引起了各方的关注，是该设法返回自己原本的世界，还是在命运的指引下，为夏瑞尔大陆出一份力呢？不管怎么说，一段曲折离奇的冒险旅途已经展开了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



出生时的玩家只有可怜兮兮的一条裤衩。为了不被当成异教徒烧死只能暂时听任怪人吩咐。而随着冒险进行，你会发现这个指引你来到这个世界的神秘少女极有可能就是奥菲利亚本人。



明快的即时战斗

如果仅仅从官方公布的几张游戏截图来判断的话，你或许会误以为《星之物语》又是款回合制作品。有意思的是，这样一款2DQ版之作偏偏采用的是明快的即时战打法！

游戏的操作也非常简便，只要通过鼠标单击的方式就能在各个场景中自由移动或选中目标（也能用ASWD行走），而再次单击选中的目标便能用基础攻击开战。这里要特别一提的是该作的怪物设定，游戏中的怪物有黄名和红名（即被动怪和主动怪）之分，而且为了不让你搞错战斗对象，原本无害的黄名中立怪在和玩家开战后，会立刻转成“大红脸”。


虽然画面很卡通，战斗却是毫不含糊的即时战


突遇敌袭！

■游戏操作技巧

此外，在不少主线任务中还会出现令人预料不到的遭遇战。大量红名主动怪的突然涌现，加之周围其他玩家的突然消失，令人不由得“菊花一紧”。值得一提的是，除了在遭遇战任务中，系统会自动隐藏不相干的玩家以外，游戏右上角小地图的一侧就有隐藏其他玩家的按钮。这里也顺便介绍一下这款游戏的几个操作技巧。



点选此按钮可以隐藏除队友外的其他玩家，或隐藏全部玩家。


释放一些范围技能时，会出现“距离太远”的提示，需要玩家自行走位到攻击范围内。


任务NPC可以通过地图（M键开启）来寻找，点击地图上带有“问号”的位置就能自动寻路。不过这个便捷功能并不支持跨地图。

游戏中的技能则可以自由拖动到画面下方的技能栏，而使用“空格键”可以快速捡起地上掉落的各类物品。

魔法融合机械科技的职业体系



在职业设定方面，《星之物语》也体现了科技与魔法融合的特色。游戏中，不仅有传统的传道士、剑士、元素师也有肩扛火枪会丢手雷的机械师。

不过游戏角色建立之初，并不要求玩家立刻选定职业。事实上，只有当角色达到10级以后，才可以在炽光城的主线任务中进行职业选择。而在转职前的冒险过程中，会不时有各职业NPC突然出手帮忙，展现他们华丽的战斗技巧。


如果吃不准选什么职业，就瞪大眼睛瞧瞧这些无名英雄吧！

六大转职方向



机械师

配备并能使用枪械，不但具备远程狙击的恐怖杀伤力，机械陷阱的诡异攻击更是其引以为傲的秘密武器。



传道士

星神虔诚的信徒被允许使用名为“光明”的力量，这种力量具备治愈和激发潜能的功效。



元素师

夏瑞尔大陆著名的“海蓝之心”魔法学院收纳了一批又一批魔法天才，在此学习元素法则的魔法天才们学成毕业后被尊称元素师。



咒术师

来自宗教底层的特殊群体，擅长利用并控制与死亡和灾厄相关的黑暗魔法。



狂战士

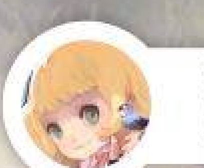
使用刺刀的狂战士先驱曾经终结了邪恶的统治者，现在，狂战士的刺刀成了终结邪恶的利刃（其实这个职业更像刺客）。



剑士

大地精灵和人类的双重血统，使剑士具备超强的物理防御力和近身搏击技巧。

从上述职业不难看出，《星之物语》同样是一款有肉盾、近战、法师、奶妈的定位明确的团队配合游戏。值得一提的是，以上仅仅是游戏初期展现在玩家面前的职业，从官方公布的内容来看，这款游戏共拥有包括隐藏职业在内的12个职业。是决定成为火中独行的王者，还是以赞美诗传导光明的神使，亦或是霜与雷的主宰……完全就靠玩家的个人修行了。



副本、活动的亮点最多

在玩法上，该作也和主流的大型MMO一样，拥有包括宠物系统、生产技能、家园家族体系在内的各类玩法内容。不过要提到《星之物语》最具特色的一点，当要数游戏独特的副本、活动设定。

■同一副本有多种体验

《星之物语》地宫场景不但建筑风格迥异，同一地宫场景在不同难度下带给玩家的体验也截然不同。单人可以顺利过关的副本，在组队模式下完全是另一回事！如果你是根据副本建议的等级来组队挑战的话，会发现怪物的数量和强度大大超出想像，这时候，切忌像玩单人副本那样傻傻地站桩输出，只有好好配合队友并适当走位才能以较小的代价满载而归。



很多副本同时支持单人和组队挑战模式



由于大部分副本怪物都是以主动怪的形式出现的，而且不少怪物还拥有群体仇恨（即随意攻击了一只怪物，极有可能会让围绕在其周围的怪物蜂拥而至），在选择目标的时候就不能非常随意了。

虽然组队副本的难度大幅增加，但是经验奖励也有所提高，而且游戏中的一些物品只产自组队副本中！另外，对于喜欢收集宠物的玩家而言，组队副本的宠物蛋掉落几率也有大幅度加强！

只有组队副本中的BOSS才掉落的服装碎片





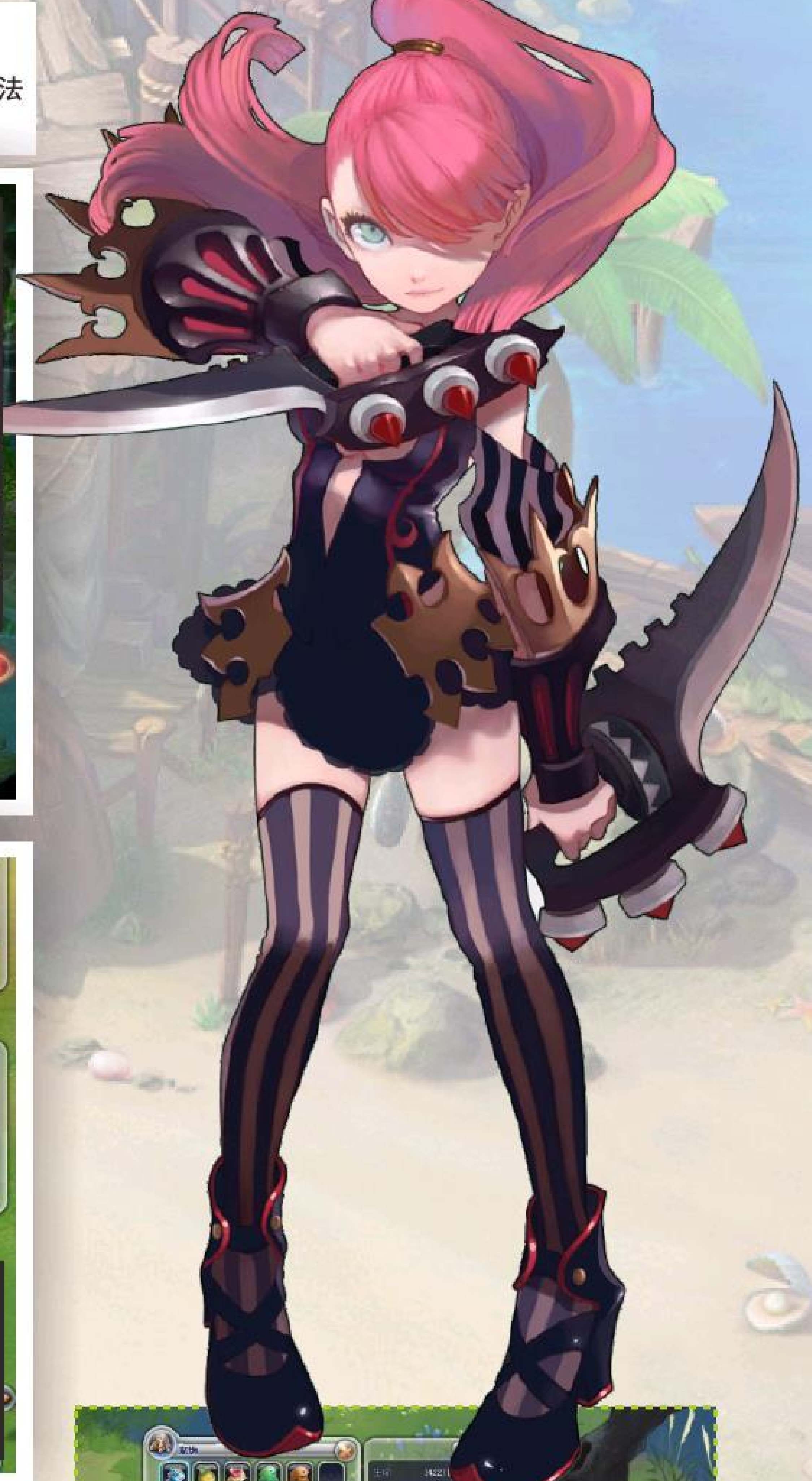
包含诸多流行玩法

除了多种挑战难度、让人不得不小心应对的怪物AI以及不同的奖励外，一些流行玩法和副本的结合也非常值得称道。这里也特别举几个例子。



下水道迷宫副本

20级左右的下水道迷宫副本，就是个东南西北四个方向都有入口的迷宫。玩家通过入口进入新房间后，一旦击杀房间内的怪物又会出现四个前进方向。这时候就要根据出现在画面中的提示，譬如“隐隐地听到一声低吼”来判断自己和BOSS的距离。另外，这个迷宫副本的BOSS是出现在随机方位的，想要通过背地图的方式来迅速找到BOSS可行不通。





打豆豆副本

最安全的一个活动副本，所有怪物都不会攻击玩家，且遵循着打死绿豆刷出螃蟹，打死螃蟹刷出绿豆之类的规则。利用规则，改变画面中的怪物类型，然后就可以像玩五子棋一样“消除”怪物赚取大量的经验和活力值了。

家园与宠物系统有机结合

作为一款被官方定义为“爱与建设”的游戏，《星之物语》的宠物和家园系统也是不可错过的重要玩法！游戏中的宠物有多种获得途径，包括任务提供、礼包赠送以及副本怪掉落等等。有意思的是，宠物也和角色一样可以掌握并拥有三类技能，包括：主动技能、被动技能、家园生产技能。需要注意的是，宠物的家园生产技能（诸如：种植、捕虫、狩猎）只能在家园中使用，并且还要确定有对应的道具和相应的家园建筑才能顺利开展工作。至于家园系统，不仅是玩家放松心情的个人天地更是生产各种原材料的重要场所。

利用宠物在家园内进行工作，来产出各类用以制造道具、装备的原料，游戏便顺利地将家园、宠物和玩家的生产玩法有趣地结合在了一起。



宠物也可以配备各种装备



以建造家园建筑为例，进入家园后先点选宠物的工作技能，再选定建筑图纸（工具）就可以开始建造想要的家园建筑了！至于其他的宠物工作也可以以此类推。

除了上述玩法以外，游戏中的制造、收集系统，装备拆解、精炼等等玩法，这里就不再一一枚举了。当然，绝对完美的游戏是不存在的。《星之物语》也不可避免的存在一些瑕疵，譬如目前的设置面板中暂时缺少“快捷键”的说明指引，你也无法像玩那些大型MMO一样自定义操作快捷键。另外，游戏目前的升级途径主要是反复刷副本，这多少让人感到有些疲倦。当然，目前游戏还只在测试初期，也许未来会增加更多的设定和玩法，让玩家能玩得更加轻松愉快。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



2012年首款3D ARPG页游

游戏类型 角色扮演 **游戏运营** 乐游网 **游戏地址** cj.leeuu.com

和运营多款网页游戏的乐子网不同，乐游网的名气并不响亮，代表作也只是一款名叫《浪漫庄园》的社区型网页游戏。然而这样的印象，可能会因为本期要介绍的新作——《裁决》而有所改变，因为这款由天成胜境制作的网页游戏是3D即时战斗作品！就在2012年情人节，该作正式开测。



虽然《裁决》发号不多，但是有幸参与先期体验的玩家们已经在网上贴出了各种游戏画面，这些精美的游戏场景画，足够引起很多人的兴趣。

冰原奔狼与怒吼猛狮的交战



游戏角色建立之初就要进行阵营选择

作为一款以西方奇幻文化为背景的游戏，《裁决》以动荡不安的维斯特兰大陆为舞台，而玩家所在的英雄纪元，正是两大帝国——耀日帝国与御林帝国准备一决雌雄的时代。虽然明眼人都知道，这其实是象征史塔克家族的冰原奔狼与兰尼斯特家的怒吼猛狮因为继承人之死而展开的仇杀。



游戏实际画面

游戏目前公布的职业包括：战士、刺客、法师、牧师四类（每个职业都有两类进阶方向），在建立角色的时候可以进行发型和装备的预览调整，出色的角色造型会让画面党给这款游戏一个不错的印象分。另外，该作的入门阶段也比较友好，第一次游戏的玩家轻轻松松地就能领到自己的首个宠物和坐骑。



通灵系统是一大特色



通灵界面



游戏中的几类神魂

《裁决》的诸多特色系统中，最有意思的要数通灵系统。游戏中，玩家可以请求通灵师赐予神魂来永久提升人物属性。需要注意的是，神魂共有数十种类型并且有五大等阶的品质之分，而不同的通灵师的费用也不一样。另外，神魂还可以进行收纳、合成和售出，这就极大地丰富了游戏的玩法。

以通灵系统为基础，游戏还含铸魂和凝聚两个玩法。游戏中只要花费一定资金铸魂、凝聚，同样也能提升角色的各类属性值，只是难度各有不同。

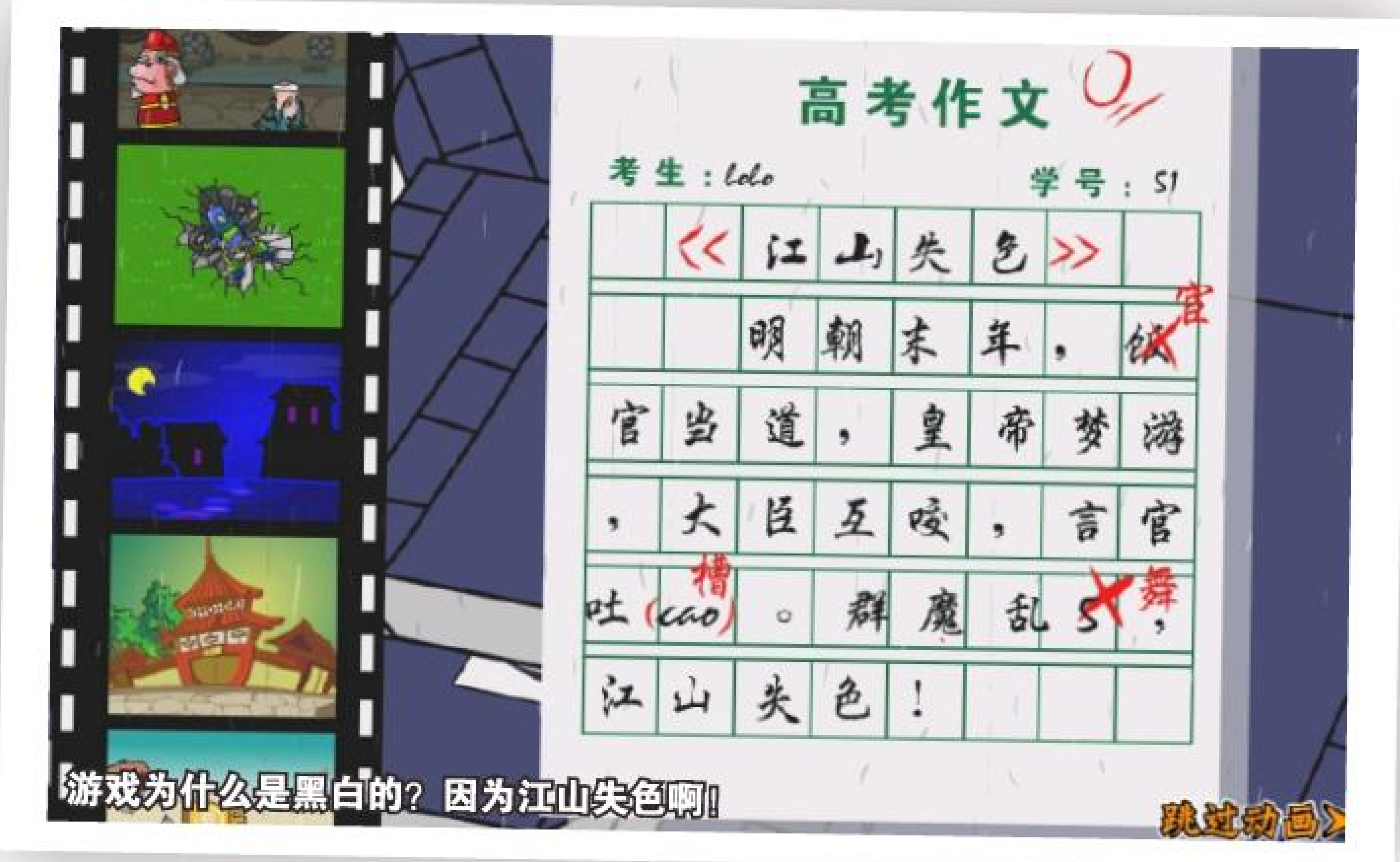
总的来说，这是一款画面效果不俗，战斗技能绚丽的3D游戏。虽然总体玩法和那些做到烂的大型MMO没有太大差异，但是独特的通灵玩法还是让人感到了一些新意。值得一提的是，从游戏测试期间的反映来看，该作目前最大的问题是卡机，相信在解决了这个情况，并增加更多有趣的活动后，《裁决》会得到更多玩家的喜爱。



游戏类型 角色扮演　游戏运营 51wan　游戏地址 dj.51wan.com

简笔画加大恶搞

其实最初的网页游戏并没有特别精致的画面，玩法也以简单、休闲为主，但是慢慢的，越来越多的网页游戏开始“要面子”、“要里子”起来。不过偶尔也会有游戏刻意走上“返祖”之路，而51wan在今年推出的新作《大明浮生记》就是一个活例！



游戏为什么是黑白的？因为江山失色啊！

“孟婆”独创的简笔画风页游

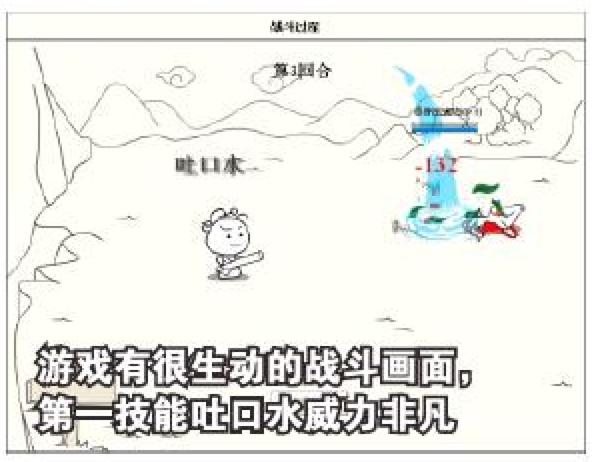

进入游戏像翻开小学生的涂鸦册，不愧是只要够努力，就没有什么搞不砸的。


剽悍的身世必然背负剽悍的使命

《大明浮生记》当然是以明朝历史为背景，玩家将所扮演的角色，乃是自幼被秘密送往民间的先皇后代。由于如今的大明陷入了宦官乱政、民不聊生而当朝皇上迷恋木匠不理朝政的糟糕局面，拯救世界的任务又交到了玩家的手里。

就画面而言，《大明浮生记》真是名副其实地填补了国内空白。别误会，游戏没有什么3.5D、4D这种完全搞不懂维数的画面。有的只是张扬的简笔画背景，外加一个大头挑几根筋的角色设定。据说，这样独步武林的画面还是由国画大师（自封）“孟婆”亲笔操刀的（小P羊：话说孟婆是谁啊？）。

独特的门派分类


游戏有很生动的战斗画面，第一技能吐口水威力非凡

一开始玩家的身份（职业）仅仅是混混，当你达到指定等级后就可以进行职业选择了。游戏的四大职业包括：防将、攻将、心派和阉派。而在战斗中，你也将充分领略包括混派在内的五大门派的过人技巧。顺便一提，该作的战斗方式是系统演算的，只要事先选好想要在战斗中使用的招式即可。



除了混派，四大职业基本上囊括了肉盾、物理攻击、法术攻击和辅助职业。另外，不同职业门派的代表人物也各有不同，譬如心派的偶像是王守仁、阉派的偶像则是魏忠贤。也难怪阉派虽然具备强力的回血技能，却很少有人玩了。

采集、倒卖、科举玩法无所不包

有意思的是，这样一款游戏的玩法却依然很丰富。除了过关斩将和NPC和其他玩家互掐比“暴力”之外，喜欢经商的玩家可以在游戏中倒买倒卖，喜欢趣味答题的话，游戏也有“科举”可以挑战。另外，你还可以用培养自己的跟班、进行野外采集、达成游戏里各种变态的成就任务（譬如自己通缉自己）等方式来找乐子。

如果你阅读过《明朝那些事儿》的话，会发现这款游戏还是有点门道和内涵的。不过画面太过简单、内容过于无厘头毕竟不好说是优点，从某种角度而言，这是一款针对办公室白领、特别是喜欢明史的小众玩家的作品。



可倒卖的商品从日用品到进口货不一而足



根据你的学位还可以领取俸禄

忍者传说 SNS游戏

游戏地址 apps.renren.com/ninjasaga


一上来就面临考试



五系忍术

可以说，这是一款彻彻底底的“火影”同人游戏，虽然游戏中并没有直接出现像鸣人、佐助这样的大红人，但是该作的各种忍术譬如风、水、火、雷四系技能乃至体术、幻术都来源于漫画，不仅如此，游戏的D级-S级的任务接取方式、忍者的阶级设定也和《火影忍者》如出一辙，你可以在游戏中体验从下忍慢慢向中忍、上忍的攀升过程，并参与风、水、火、雷四大忍国的战斗。顺便一提，这款游戏的战斗方式是回合制形式，战斗时一定要留意自己的查克拉值和技能冷却时间。


你来我往的战斗

超三国 SNS游戏

游戏地址 apps.renren.com/xosgsanguo

虽然画面偏卡通风格，《超三国》却是一款比较正点的战争策略游戏。游戏的目前版本是黄巾之乱，玩家将因为一次见义勇为而成为一方城主，并担负起守护家园抵御山贼的任务。玩法上，《超三国》同样以建设城池、征战天下为主。不过游戏中却也有不少有意思的设定，譬如游戏中有一个民心的设定，民心越高玩家获得的宝物报酬就越好，反之，若残暴数值越高，遇到祸害的概率就会大幅增加。另外，游戏中也有武将培养乃至加官晋爵的玩法设定，对于喜欢战争策略的朋友而言，该作倒是真值得一玩。


战斗中武将一马当先


城市建设是基本功

格格驾到 SNS游戏

游戏地址 rc.qzone.qq.com/myhome/33145


自身修炼不能放松



大内高手大战护国将军

最近像《宫》、《步步惊心》这类的深宫剧可谓是大热门，所以出现了一款以格格为主题的SNS游戏，也算是合情合理。游戏中，玩家扮演的格格不仅要在琴棋书画方面不懈努力，也要以“领导”的身份，指挥好手下的三类侍从——宫女、侍卫、将军做好各自的本职工作，防止他们偷懒懈怠工作。因为要控制四类不同的人物，该作的日常任务相比同类游戏就多了一点，除了修炼才艺以外，像清扫府邸、抓小偷、完成皇家差遣、打BOSS开宝箱都是每天要照顾到的内容。不过总体而言，这是款挺休闲的游戏。

魔卡三国 SNS游戏

游戏地址 apps.renren.com/mokasanguo

故名意思，这是一款以三国为题材的在线卡牌游戏。玩家需要通过收集各种各样的卡牌组成自己的“卡牌军队”去挑战一场场战斗。《魔卡三国》的战斗玩法既包含挑战NPC的主线任务，也有玩家间的互相切磋和争霸战。在战斗玩法上，你需要充分利用牌面上的五张牌，考虑好最合适的出牌顺序来打击敌人。顺便一提，这款游戏的卡牌有武将卡、战备卡、宝物卡和经卷卡四类，而且卡牌还有白、绿、紫、橙、红五个等级，想要收集全套卡牌可谓是任重而道远。



众多新手任务


开始展开卡牌间的较量

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

全面危机 flash游戏

游戏地址 www.coolbuddy.com/games/game.asp?gid=3322

游戏的主角是一位欠下高利贷的前孤岛特种兵兰迪，为了清还债务，兰迪只得干起了雇佣兵的营生，并接取那些危险重重的任务。简而言之，玩家就得操作这么一个悲情人物，去面对时刻想要你“跪地板”的凶残敌人。这款游戏可以对角色的外形进行自定义，不过说真的，游戏的画面还真的不值一提。好在游戏的物理设定还算不错，你可以利用诸如推箱子、击爆油桶等方式来创造优势。顺带一提，该作的任务不只是消灭敌人，还包括收集骷髅头和营救被关押的人质等等。而且游戏中的武器也可以用收集到的骷髅头购买。



自定义角色造型



自动生成的剧情漫画

超级玛丽变种版2 flash游戏

游戏地址 flash.17173.com/flashfile/2012-02-13/20120213104803615.shtml


面前有Ryu开道，后面有西蒙断后，大叔的面子真大



各类经典角色都能选

虽然玩法上几乎只有移动和跳跃这两种操作，然而《超级玛丽》依然是一款魅力四射的游戏，由此而衍生出来的各种“变种”作品也很多。而这次的《超级玛丽变种版2》可以说是汇聚了任天堂旗下的众多明星，包括《洛克人》、《塞尔达》等作的十位主角。值得一提的是，游戏并不是单纯地给玛丽大叔套一个别人的皮肤而已，而是你选了什么角色就得用这个角色的那套把式来进行闯关（如果你用的是林克，却学大叔那样踩别人的脑袋注定会悲剧）。另外，游戏还可以设定画面外观，你可以在任天堂、超任、GameBoy等风格随意切换。

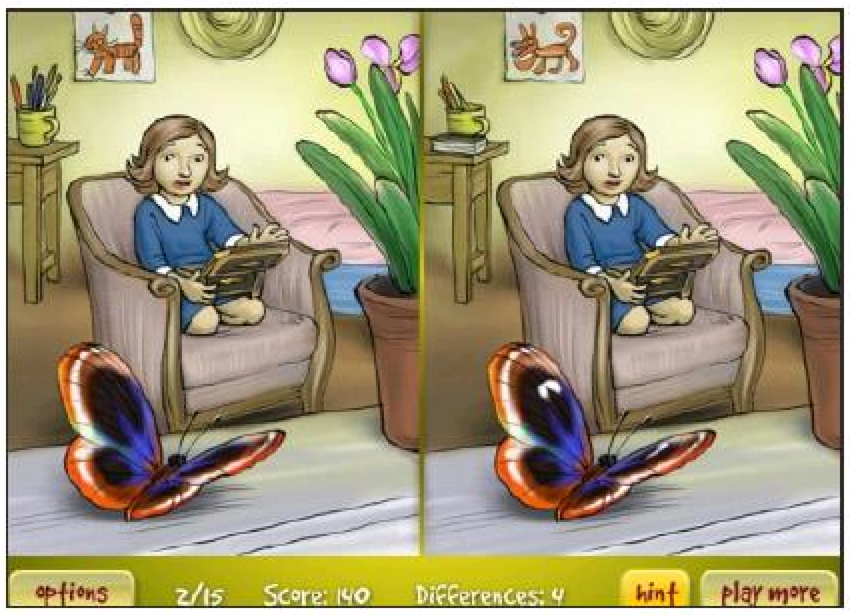
生命八音盒 flash游戏

游戏地址 wanwan.sina.com.cn/xyx/iplay.php?id=6551

相对于激烈的动作、射击游戏，玩法以“找茬”为主的《生命八音盒》就文雅多了，游戏中不时传来的八音盒曲调，也有让人心平气和的奇效。事实上，这并不是一款单纯的找茬游戏，游戏表现的故事剧情才是该作的亮点所在。简而言之，找茬不过是推进故事发展的一个手段而已，何况游戏也不限制挑战时间，甚至还有提示功能。这里可以剧透的是，游戏描述的是一个有爱的故事，而且此系列似乎有3部作品，主要涉及3个人物，最终的结局当然也很有爱。



通过不断找茬来推进剧情



看不见的逃亡者2 flash游戏

游戏地址 www.coolbuddy.com/games/game.asp?gid=3055

当你准备脚底抹油的时候，最希望的事情莫过于自己是个隐身人，别人统统都看不见。好吧，在游戏里看不见自己在哪儿，那可真是糟透了。《看不见的逃亡者2》正是一款利用视觉来增加游戏难度的作品。这款游戏里，玩家的任务非常之简单，就是操纵角色避开危险、跳过沟壑抵达通往下个关卡的大门。为了让你能够确定角色的所在位置，游戏中有一类黑色圆点道具，可以在短时间内让角色显形，而玩家就要抓住这一瞬间的机会，确定好自己的落脚点，然后起跳逃生！喜欢动作游戏的朋友不妨来挑战一下吧。



看不到角色的位置是个难题



设法吃到黑点保持身形

广告部门
你愿意每43200分钟
花216000元
用身份证生成器和IP地址转换器自欺欺人？



广告位，认购了！

因为明白你们的游戏要推广，所以我们的配合最丰富！

因为明白你们的游戏要省钱，所以我们的广告最便宜！

因为明白你们的游戏要效果，所以我们开通了二维码手机注册！

因为了解游戏业与媒体业一样残酷，所以我们应该紧密合作！

混游戏圈请尊重游戏杂志，因为全中国还有9000万高中生！

强烈要求游戏厂商紧急联系我们！
阻止你们的竞争对手入侵我们的广告位！

玩手机 看杂志

我家住在贝克街221B APP推理游戏汇总

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报

九龙共迎游戏年

网游最前沿专题版



神仙传

sxz.the9.com

全新自助神话网游

畅享GM权限 游戏由你主宰

今日 公测火爆开启

玩神仙传！白拿五年会员VIP

迅雷网络

迅游

畅享GM权限，游戏由你主宰

无需注册，使用QQ账号直接登录

新手礼包码 RUYXTACXJU9J

登陆游戏，进入商城，点击礼包领取，输入礼包码即可领取

the9 第九城市

msi 微星科技

APP相马场

危险联盟战斗
二战版的炎龙骑士团

六发左轮
牛仔真的很忙

单机平台

三国志12
6年等待，26年历史

闪客2
屠杀的美学

铁血联盟：卷土重来
让我们一起玩着游戏慢慢变老

电脑乐园游戏情报 2012 阿玛拉王国·惩罚 子弹时间加无双的暴力美学 3月号 总第3期 ISSUE

3月

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信